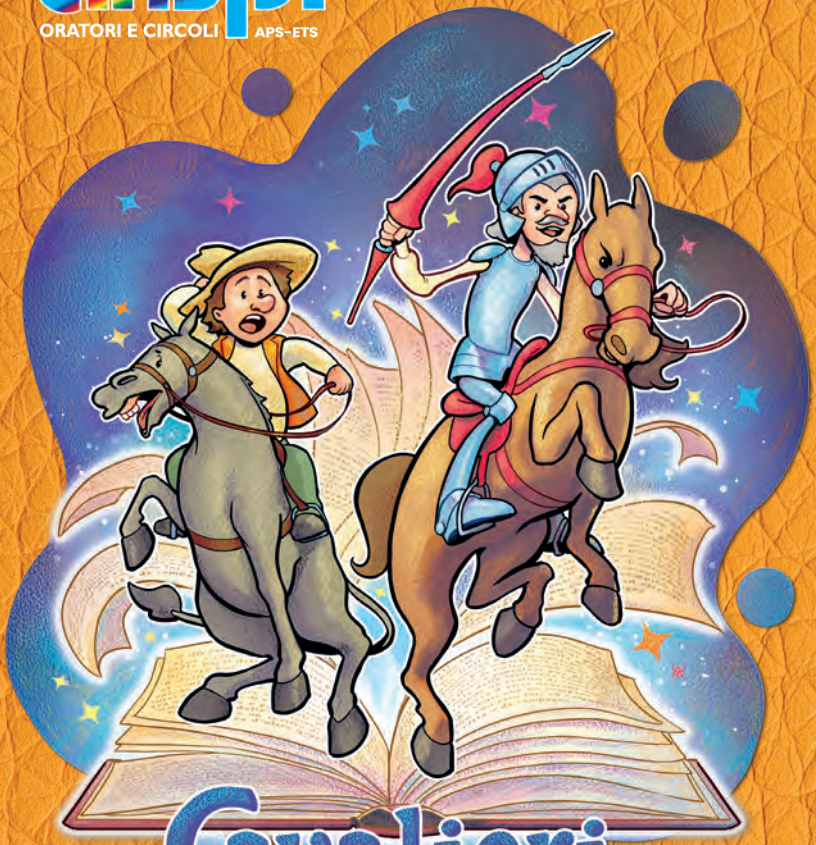
ANSPI
ORATORI E CIRCOLI APS-ETS



Cavalieri Erranti

Un'estate da sogno insieme a don Chisciotte

ESTATE RAGAZZI

Cavalieri Erranti

Progettazione, contenuti e impaginazione grafica: **Mauro Bignami**

Coordinamento, contenuti e adattamento testuale delle puntate: **Rosa Angela Silletti**

Disegni: **Giorgia Papagna**

Il sussidio che avete tra le mani è il frutto della passione educativa di un'associazione che non vuole lasciare soli i ragazzi, le famiglie, le comunità. Ma è anche la competenza, le capacità, lo studio, l'impegno, di tanti formatori nazionali ANSPI che hanno incrociato riflessioni, spunti, aspettative, intuizioni in riunioni e videocall da un capo all'altro dell'Italia.

Alla fase redazionale, hanno dedicato particolare attenzione:
Simone Biagioli, Silvia Bortolotti (che si ringrazia in particolare per il percorso per Animatori erranti), **Diego Buratta, Agnese Carloni, Enrico Carosio, Chiara Casagrande, Laura Castrichini, Gianfranco Castrignanò, Carmela D'Antonio, Angela Fariello** (che si ringrazia in particolare per la preghiera del Grest), **Veronica D'Ortenzio, Gloria Manca, don Giovanni Paolo Grieco, don Giovanni Mazzanti** (che si ringrazia in particolare per il percorso di preghiera per i ragazzi), **Matteo Mazzetti, Camilla Moliterni, Mariateresa Nuzzi, Daniela Pellegrino, Isabella Pellegrino, Alessio Perniola, Pietro Toma, Carlotta Valieri, Gloria Vincenti.**

Per i video sulla storia si ringrazia: **Gianni Solazzo**

Per i sui laboratoriali a tema si ringrazia: **Lorenzo Chiapparini**

Per i contributi musicali a tema si ringraziano: **Simone Biagioli, Andrea Ballabio e Pepita.**

Sito del Grest: **estateanspi.it** - mail: **info@estateanspi.it**

A cura di ANSPI
Associazione Nazionale San Paolo Italia
Sede nazionale: via G. Galilei 71, Brescia
tel. 030.304.695 - 030.382.393
e-mail: info@anspi.it

Stampato ad uso interno su carta riciclata da: Tipografia Nicolini Zanetti Negri

Ciao Ragazzi,

finalmente ci siamo, è arrivata l'agognata estate, e l'**ANSPI** è pronta ad accompagnarvi con una nuova avventura. Ma non posso non segnalarvi, che questa benemerita associazione, di cui noi tutti facciamo parte, il **3 luglio 2023** festeggia un fantastico compleanno, raggiunge il suo **60mo anno di attività.**

Era il 3 luglio 1963 quando **mons. Battista Belloli,** il nostro fondatore, a Bologna, così si pronunciava: "Ci siamo permessi di convocarvi e perciò questa istituzione, che è ancora ai primi passi, la poniamo nelle vostre mani affinché l'EDUCAZIONE INTEGRALE della cara gioventù italiana, per opera della PARROCCHIA, possa avere gli sviluppi che richiede la società moderna ed affinché l'ISTITUZIONE ORATORIANA possa trovare il suo giusto posto nella legislazione ECCLESIASTICA e nelle INFRASTRUTTURE della vita civile".

Tanti auguri ANSPI e tante grazie a chi ci ha preceduto nella guida e nel servizio all'Associazione, che oggi continua ad occuparsi delle **nuove generazioni.** Per l'occasione ci siamo voluti superare, presentandovi una storia addirittura con due Eroi protagonisti: **Don Chisciotte e Sancio Panza.**

Don Chisciotte, un magro e fantastico gentiluomo spagnolo di provincia, il quale decide di mettersi a vivere esattamente come un cavaliere antico: **la lealtà, l'onestà, la fedeltà e la protezione dei deboli,** sono i suoi ideali.

Sancio Panza, un umile popolano ignorantissimo, ma dotato di **buon senso e saggezza,** il quale segue Don Chisciotte in ogni sua avventura, spesso viene maltrattato, bastonato, ma non lascia mai il suo padrone, sebbene non smetta mai di ricordagli che gli ideali sono una bella cosa, ma che bisogna soprattutto pensare a mangiare ed a salvarsi la pelle.

Permettetemi di concludere con una dedica tratta da un noto monologo **"Don Chisciotte, diario intimo di un sognatore"** del regista e drammaturgo Corrado d'Elia, che riprende in pieno il senso del romanzo che ci accompagnerà quest'estate:

A tutti gli illusi, a quelli che parlano al vento.
Ai pazzi per amore, ai visionari, a coloro che darebbero la vita per realizzare un sogno.
Ai reietti, ai respinti, agli esclusi. Ai folli veri o presunti.
Agli uomini di cuore, a coloro che si ostinano a credere nel sentimento puro.
A tutti quelli che ancora si commuovono.
Un omaggio ai grandi slanci, alle idee e ai sogni.
A chi non si arrende mai, a chi viene deriso e giudicato. Ai poeti del quotidiano.
Ai "vincibili" dunque, e anche agli sconfitti che sono pronti a risorgere e a combattere di nuovo.
Agli eroi dimenticati e ai vagabondi.
A chi dopo aver combattuto e perso per i propri ideali, ancora si sente invincibile.
A chi non ha paura di dire quello che pensa.
A chi ha fatto il giro del mondo e a chi un giorno lo farà.
A chi non vuol distinguere tra realtà e finzione.
A tutti i cavalieri erranti. In qualche modo, forse è giusto e ci sta bene... a tutti i teatranti."

Una buona estate... ed avventura a tutti!

Il Presidente Nazionale
avv. Giuseppe Dessì

Cavalieri erranti

Cavalieri erranti non è solo il titolo di questa avventura estiva, ma sintetizza la sfida che desideriamo proporvi: **accettare di mettervi in viaggio,** senza una meta predefinita, se non quella di **raggiungere i vostri sogni.**

Tra i significati del verbo **errare**, che hanno motivato la scelta di adottare la storia di **Don Chisciotte della Mancia,** desideriamo tratteniate soprattutto queste due angolature.

La prima, l'idea di **viaggiare verso nuovi orizzonti.**

Che ciò sia per voi un desiderio, un'inquietudine che vi motivi, e con voi, **metta in moto** i ragazzi di cui vi prenderete cura.

Che questo vagare, **smarrendovi e ritrovandovi,** sia il cammino verso la realizzazione dei vostri sogni. Sia la riscoperta della speranza, che vi aiuterà a diventare le **talentuose creature,** immaginate da Dio.

La seconda, il **permesso di poter sbagliare.**

Come Sant'Agostino ci suggerisce: **"errare è umano"**; mentre il perseverare nello stesso errore è da evitare. Dunque, sbagliare fa parte della vita, della persona e del percorso di crescita di ognuno. **Non abbiate paura di sbagliare:** accogliete gli errori con coraggio e trasformateli in occasioni generative.

Non sarete soli nell'errare durante l'estate che vi attende.

Non sarete soli, nell'assumervi il rischio di compiere passi che possono rivelarsi contemporaneamente **opportunità o pericoli.**

Ci saranno Don Chisciotte, con il suo fervore, e Sancio Panza, con la sua prudenza, a incoraggiarvi. Vi rammenteranno di prepararvi con meticolosità e di non dimenticare l'equipaggiamento necessario, **umano e spirituale.**

Ci saranno i vostri compagni di viaggio, gli altri animatori, il don, gli adulti e l'intera comunità cristiana, pronti a **sostenervi nelle difficoltà e nelle incertezze.**

Ci saranno i ragazzi, a restituirvi la **grandezza del servizio** che state compiendo.

Ci sarà Gesù, ad **accordarvi la libertà di errare,** perché ha fiducia nella vostra capacità di **scegliere il bene.**

Don Chisciotte

Cosa può dire Don Chisciotte, dopo 400 anni, agli animatori di oggi? Forse si costruirebbe un profilo social da cavaliere errante, o forse, ispirato da San Paolo, scriverebbe chat, con qualcuna delle seguenti abbreviazioni, per comunicarci i suoi valori... senza tempo.

Don Chisciotte ci invita ad avere un nostro **POV** (punto di vista). In un contesto dove spesso ci sentiamo al sicuro se ci omologhiamo ai gusti degli altri, ci sbalordisce, perché ci dimostra che si può avere una **visione fuori dall'ordinario.**

Don Chisciotte ci incoraggia a **sognare in grande.** Perché **YOLO** (si vive una volta sola). Possiamo fare come i bambini, che non si rassegnano davanti al banale. O come sanno fare i santi, che non rinunciano a realizzare i desideri di bene più profondi.

Il cavaliere della Mancia è sempre desideroso di **affrontare nuove sfide,** con la voglia di superarle, senza trucchi e senza scorciatoie. Perché **DFTBA** (non dobbiamo dimenticare di essere straordinari).

Don Chisciotte è impacciato, spesso viene burlato e le prende di santa ragione. A molte di queste vicende, noi reagiamo **LOL** (ridendo a crepapelle), perché si dimostra bizzarro quanto divertente. Ma riflettendo più attentamente, notiamo anche che non gli interessa essere approvato, "seguito" dagli altri, **non si scoraggia e persevera deciso** contro qualsiasi avversità. **NVM** (non importa), quindi, se per seguire i suoi ideali gli altri non gli riservano la considerazione che un cavaliere dal suo onore meriterebbe.

Inoltre, Don Chisciotte è un **inguaribile romantico:** per la sua Dulcinea è disposto a tutto. **HT** (Tanto di cappello). Le avrebbe certamente dedicato frasi come **ILY** (ti amo), oppure tu, mia bellezza inarrivabile **BAE** (prima di chiunque altro), mio faro **4e** (per sempre). Attribuisce grande importanza alle relazioni, in particolare se **F2F** (faccia a faccia), pur senza disdegnare missive e omaggi; in particolare si mostra garante del rispetto verso ogni persona.

Inoltre, è l'**OP** (l'autore originale) dello **stile delle G cavalleresche** (Gentile, Garbato, Generoso, Grande con i piccoli, Gigante nell'animo), sempre **HTH** (felice di essere di aiuto); pertanto sarà **FTW** (Fantastico) se deciderete di seguirlo in questa avventura estiva, adottando il suo stile da cavaliere errante.

GL (buona fortuna)

Un'estate da sogno

Quest'estate intendiamo **sognare insieme?**
Vogliamo sognare un'attività estiva che sia **per tutti,** dove tutti sappiano trovare il loro posto, perché l'unicità di ciascuno ha bisogno di trovare occasioni per esprimersi pienamente.

Pensiamo un'estate nella quale ogni partecipante sappia trovare la giusta **armatura** da indossare. Non abbiamo bisogno di un esercito di cavalieri perfetti, con un'armatura scintillante ed invincibile, ma di **corazze, elmi e scudi** che siano indossabili perché fatti dai ragazzi, che calzino perfettamente il loro carattere e il loro corpo. E non importa se saranno armature fatte con materiali da riciclo, e magari anche un po' malandate o fatiscenti, l'importante è che siano **personalizzate.** Bando ai contesti omologanti. Noi sogniamo di **valorizzare il singolo,** di scorgere i suoi sogni e di dare la possibilità di esprimerli.

Ci piace pensare che le attività che proporremo sappiano **animare pienamente,** per tirare fuori dai partecipanti il meglio e di farlo con la passione che solo un animatore può mettere in campo.

E poi, ci piace tanto **immaginare.** Gli obiettivi importanti nella vita vanno per prima cosa immaginati e poi visti. I due protagonisti che ci accompagneranno in questo nostro errare, Don Chisciotte e Paolo di Tarso, sono stati capaci di immaginare ciò che altri non vedevano. L'immaginazione è **esaltante, allenabile e animabile.**

Il viaggio che faremo insieme non vuole avere confini se non quelli dell'amicizia, della gioia, del sostegno reciproco e dell'**imperfezione.** Quanto ci piace essere imperfetti: cadere e rialzarci, ferirci e curarci, sporcarci e pulirci, discutere e fare pace, sbagliare e agire per il bene. E quanto è bello avere **paura di non farcela.** È in quel momento che sentiamo la forza del gruppo, è quando siamo più vulnerabili che troviamo insieme ad altri la forza per andare avanti e **superare ogni ostacolo,** perchè Dio è con noi.

E infine, sogniamo un'attività estiva in cammino dietro Colui che ci orienta ogni giorno con la **Sua Parola** per scrivere anche noi il nostro libro, quello che tra le righe parla di futuro.
Quindi, siamo pronti a **sognare insieme?**

Le sfide della Mancia

Per un Cavaliere errante la sfida è il **cuore della sua missione.**

Per un animatore dell'attività estiva le sfide sono l'occasione per **migliorarsi** e per **aiutare gli altri a crescere.** In questa attività estiva sono molte le sfide da affrontare, ma tutte alla portata di chi sceglie di giocarsi pienamente al servizio dei più piccoli.
Che l'impresa abbia inizio! E che le sfide siano compiute!

La sfida della chiamata
La sfida della comunità
La sfida della missione
La sfida della decisione
La sfida della dignità
La sfida della debolezza
La sfida della compassione
La sfida del perdono
La sfida dell'appartenenza
La sfida della perseveranza
La sfida dell'amore
La sfida della gioia
La sfida del coraggio
La sfida della generosità
La sfida del servizio
La sfida della responsabilità
La sfida della reciprocità
La sfida della fedeltà
La sfida della testimonianza

Cammino Spirituale del Grest

Spesso siamo tentati di dividere le persone per categoria, mettendo etichette alle persone, nella ricerca di dividere il mondo tra normali e anomarli, tra buoni e cattivi, tra malati e sani.

Don Chisciotte mette in crisi le nostre categorie, almeno in un aspetto: alla fine della storia viene da chiedersi se Don Chisciotte sia un matto che rinsavisce o un sano che rinunci alla sua follia? **Pazzo perché?** Perché sfida se stesso provando a diventare ciò che è chiamato ad essere? Perché si inerpica nella salita di una montagna che lo vedrà schernito da pastori, contadini, duchi e soldati? Perché in una povera contadina è disposto a vedere la sua Sposa, che lui ama e deve salvare dalle brutture del mondo? Perché è disposto a riconoscere negli ingranaggi invisibili di un mulino la mente malvagia di un gigante che macina la vita in silenzio senza che noi ce ne accorgiamo? O perché in un "pacifico" gregge di "innocenti" pecoroni è capace di scorgere il nemico vero che è l'inconsapevolezza, l'ignoranza, il qualunquismo e l'immobilismo? È pazzo perché apre la gabbia del leone sapendo che può sbranarlo, per poi vedersi irridere dalla belva, come l'Innocente Gesù davanti ad Erode? È pazzo perché rinuncia ai testi cavallereschi e diventa cavaliere, come uno che rinuncia alla lettera per diventare vita di grazia? **"Troppa sanità mentale può essere la peggiore della follia, vedere la vita così com'è e non come dovrebbe essere".**

Don Chisciotte non diventa pazzo... **sceglie di esserlo!**

Sceglie di "sragionare" per poter ricuperare la sua ragione, e le sue ragioni. Sceglie una logica diversa, collaterale, curva. Diventa scandalo per i credenti e stoltezza per i sapienti, e questo trasforma le sue battaglie in **accadimenti di grazia!**

Nella Parola di Dio c'è un altro personaggio che da sano diventa folle, affascinato e conquistato dall'apparente follia di Gesù Crocifisso: **San Paolo.** Lui stesso ci dice nella Prima lettera ai Corinzi:

Mentre i Giudei chiedono segni e i Greci cercano sapienza, noi invece annunciamo Cristo crocifisso: scandalo per i Giudei e stoltezza per i pagani; ma per coloro che sono chiamati, sia Giudei che Greci, Cristo è potenza di Dio e sapienza di Dio. Infatti, ciò che è stoltezza di Dio è più sapiente degli uomini, e ciò che è debolezza di Dio è più forte degli uomini.

San Paolo, **servo di Cristo**, come si definisce lui stesso, conquistato da Cristo, è entrato al **suo servizio,** e si è lasciato **affascinare da Lui;** è conquistato dalla follia dell'amore di Gesù e vive una vita al suo servizio, annunciando a tutti la **Sua bellezza folle** rispetto al mondo e la sua sapienza.

San Paolo apre gli occhi sulla realtà e con la sua vita e le sue lettere ci dona di vedere in maniera diversa Dio, noi stessi, gli altri e il mondo intero. San Paolo ci insegna ad essere folli per il mondo ma sapienti, per Dio con una vita che ha sapore perché spesa per Lui e per le persone, soprattutto le più fragili. San Paolo ci aiuta a superare una fede imparaticcia, da libro, per diventare dei vangeli viventi, come Lui: "non vivo più io, ma Cristo vive in me".

I **testi della Parola di Dio** che guidano la preghiera sono tratti dagli scritti di Paolo e il commento è immaginato come una lettera che San Paolo scrive a **Timoteo**, suo discepolo e compagno di viaggio, che si trova ad affrontare la sua prima esperienza da guida di una comunità che vive le gioie e le difficoltà dello stare insieme.

Durante le giornate di Grest, San Paolo aiuterà Timoteo e noi, di tappa in tappa, **a scoprire e a vivere la folle sapienza del Vangelo,** a viverne le sfide fino in fondo, insieme, trasformando, con la grazia di Dio, il nostro modo di pensare e di agire per conformarlo sempre più alla sublime sapienza del Signore Gesù.

Lo schema della preghiera sarà quindi formato da alcuni momenti, in stile cavalleresco che fanno da ponte tra la storia di Don Chisciotte e le nostre vite:

Lettura. A lanciare la sfida è la Parola di Dio: brani degli Atti degli Apostoli e di alcune lettere di San Paolo. Tutto è preceduto da qualche riga di un salmo che ci introduce nella preghiera.

In sella con San Paolo. È il commento che lega la Parola di Dio alla sfida del giorno: San Paolo la introduce scrivendo a Timoteo, attualizzando per lui e per noi il messaggio della lettura. La comunità di Timoteo è immagine della nostra comunità del Grest.

Equipaggiati per la sfida. Ogni giorno è proposto un oggetto a tema cavalleresco che simboleggi la sfida del giorno e aiuti a concretizzarlo.

Allenati alla sfida. Ci alleniamo attraverso una piccola attività divisi per squadre per interiorizzare e approfondire la sfida del giorno.

E sfida sia! Un proposito da vivere tutti insieme nella giornata di Grest.

Appunti di lettura per veri "Animatori Erranti"

"Un giorno, mentre andava a cavallo per la pianura che si stende ai piedi di Assisi, si imbatté in un lebbroso. Quell'incontro inaspettato lo riempì di orrore. Ma, ripensando al proposito di perfezione, già concepito nella sua mente, e riflettendo che, se voleva diventare cavaliere di Cristo, doveva prima di tutto vincere se stesso, scese da cavallo e corse ad abbracciare il lebbroso e, mentre questi stendeva la mano come per ricevere l'elemosina, gli porse del denaro e lo baciò. Subito risalì a cavallo; ma, per quanto si volgesse a guardare da ogni parte e sebbene la campagna si stendesse libera tutt'intorno, non vide più in alcun modo quel lebbroso. Perciò, colmo di meraviglia e di gioia, incominciò a cantare devotamente le lodi del Signore, proponendosi, da allora in poi, di elevarsi a cose sempre maggiori".

(Fonti Francescane, 1034).

Animatori erranti

Proponiamo in questa sezione **tre incontri formativi** da 1 ora e mezza, **rivolti agli animatori** che si apprestano a realizzare la prossima attività estiva, condotti dagli educatori più grandi o dal coordinatore, *sul senso dell'impegnarsi ad "errare" in questo Grest, sulla spiritualità, che per l'animatore diventa il fuoco capace di alimentare il suo servizio, e sulle competenze trasversali dell'animatore errante.*

Per ambientarli e predisporli "in stile cavalleresco", consigliamo al conduttore di leggerli e sperimentarli in prima persona e poi di porsi la seguente domanda stimolo: **Errare dove e quando?**.

Riflettere sul **dove errare** conduce a immaginare, e poi rendere, magica e cavalleresca l'ambientazione nella quale si svolgeranno i tre momenti formativi. Gli animatori, per avvertire con tutti i sensi il tenore di questa avventura e lasciarsi affascinare da essa, dovranno poter vivere fin dai primi momenti della loro preparazione un ambiente da togliere il fiato: organizzare uno di questi momenti formativi ad esempio in un castello, nel quale vengono vestiti da cavalieri e fatti montare a cavallo con tanto di lancia e scodella in testa; saloni parrocchiali trasformati in colori, arredi, odori, rumori per far sì che al primo ingresso si ritrovino catapultati direttamente nella Mancia; un ambiente dove il parlar non sarà più quotidiano ma sol cavalleresco ed anche un tantin burlesco... Respirare questa magia li trasporterà per il tempo degli incontri in un'altra dimensione e invoglierà gli animatori stessi a ricreare tale atmosfera per i ragazzi del Grest.

Riflettere, inoltre, sul **quando errare** porterà il conduttore a coinvolgere gli animatori in una ricerca sulla scelta del periodo migliore nel quale collocare il Grest: per i ragazzi, per le famiglie, per la comunità, per loro stessi. Inoltre, introdurrà anche una riflessione più profonda sui tempi e su un uso consapevole e sostenibile del tempo: sarà prezioso interrogarsi e confrontarsi sui tempi più adatti per apprendere e per riposare, per preparare e per svagarsi, per giocare e per pregare, per confidarsi e per sfogarsi, per ascoltare e per stare in silenzio, per rasserenarsi tra le abitudini consolidate e per lasciarsi stupire dalle luci e dalla straordinarietà dei momenti di festa.

Incontro 1

Errare perché?

Il senso di impegnarsi in un'attività estiva

Per i Cavalieri erranti della Mancia

Per Don Chisciotte, fin dall'inizio, errare significa in primo luogo arricchirsi, scoprire, conoscere. Ma diventa anche rendersi disponibili in qualsivoglia contrada, per aiutare donzelle e "piccoli" che ne presentino necessità. In ultima analisi, significa sognare e dare un senso alla propria esistenza.

Per i Cavalieri erranti del Grest

Errare può diventare un verbo prezioso in questa avventura estiva, perché può offrire la possibilità, ispirati dagli araldi Don Chisciotte, e Paolo di Tarso del percorso di preghiera, sia di allargare i propri orizzonti, superando i confini confortevoli e lanciandosi alla scoperta di periferie temute, ma anche ricche di tante novità, sia di attribuire una lettura positiva all'errare nel senso di sbagliare, quale occasione per imparare e migliorarsi.

Per raggiungere queste due mete positive, occorre allenarsi ogni giorno a superare la fatica dell'alzarsi presto, dell'impegnarsi sotto il sole cocente, di non avere orari per due o più settimane, del provare a rispondere con un sorriso ogni volta che un ragazzo ci mette a dura prova o ci è richiesto un compito che non vorremmo svolgere, ma per il quale, ricordiamo, che non siamo soli a compierlo. Il tempo di queste fatiche passerà velocemente, e delle giornate di Grest rimarrà il ricordo della gioia condivisa e del bene rivolto ai ragazzi. E allora, perché impegnarsi nel Grest diventerà chiaro: per vivere belle giornate di gioia, per sentirsi voluti bene, per sentirsi a casa con amici fraterni, per la soddisfazione nel percepire che abbiamo fatto del bene ai più piccoli, i quali, con il loro affetto, sapranno ricompensarci... cento volte tanto.

Obiettivo formativo: interrogarsi sul significato dell'errare al Grest e dell'impegnarsi in esso.

Durata: 90'

Spazio necessario: all'aperto o al chiuso

Occorrente: cartelloni, pennarelli; tagliare post-it dalla sagoma di Don Chisciotte e post-it a forma di Sancio

Proposta di attività formativa. A piccoli gruppi, viene chiesto agli animatori di condividere i significati che conosciamo attribuibili al verbo *errare: vagare con la mente, vagare senza meta, smarrirsi, sbagliare opinioni, credenze, azioni; peccare...* Ciascun gruppo ha un cartellone e dei pennarelli colorati per mappare i significati che emergono. Poi il conduttore dell'incontro raccoglie e sintetizza dai gruppi i significati condivisi. Successivamente, facendo ruotare, e quindi cambiando, 1 o 2 membri di ciascun gruppo, chiede loro di aggiungere sui propri cartelloni almeno 1 aspetto positivo di quell'errare e 1 rischioso. *Ad esempio: vagare con la mente ha di positivo il potere che dona l'immaginazione per creare scenari divertenti, ma anche per rifugiarsi in essa, quando la realtà diventa opprimente; mentre può diventare rischioso se si perde il senso di realtà.* E così a seguire, per i significati sui cartelloni. Ne segue una nuova condivisione e sintesi generale, guidata dal conduttore. Il momento si conclude con i gruppi che tornano quelli originari ai quali è chiesto di comporre la propria poetica sull'errare, in qualità di animatori, cavalieri, erranti dell'estate imminente. (Esempio: Nell'estate che ci attende, noi montiamo qui le tende, per vegliare sui piccini, sulle dame e sui ronzini, con l'ardor che cresce in cuore, con saggezza e con onore.)

Condivisione: formando gruppi di 3-4 animatori, provenienti ciascuno da un gruppo diverso, tra i precedenti, ciascun membro condivide con gli altri perché ritiene che errare possa essere un valore aggiunto al prossimo Grest e perché decide di impegnarsi a fare servizio come animatore. Ciascun animatore dispone di due post-it, 1 dalla sagoma di Don Chisciotte, e 1 che ha la forma di Sancio; attacca il "proprio post-it Don Chisciotte sull'errare" sulla scenografia "notte" del sussidio, mentre quello "sul motivo per cui si impegna al Grest-Sancio", sulla scenografia "giorno".

Incontro 2

Errare per chi?

Cavalieri erranti per Cristo. Coltivare la spiritualità dell'animatore

Per i Cavalieri erranti della Mancia

Don Chisciotte ha le idee chiare: il suo "per chi?" è Dulcinea, l'amata dei suoi sogni, in tutti i sensi. Dulcinea è l'amore profondo che anima la sua motivazione, la sua perseveranza, che lo aiuta a superare fatiche e avversità, la passione che lo rende gentile e generoso verso il prossimo. Anche di fronte a bellissime donzelle sul suo cammino, sceglie lei: l'amore per Dulcinea e il rispetto nei suoi confronti è così radicato, che, per onorarlo, sceglie di rimanerle fedele e di essere valoroso per lei, come se potesse vederlo in ogni dove, in ogni quando.

Per i Cavalieri erranti del Grest

Si tratta di prendere coscienza che fatiche ed ostacoli esistono, insieme ai limiti personali e delle situazioni che viviamo. Quindi occorre equipaggiarsi: partendo dal mettere a fuoco la motivazione profonda per la quale, come animatori, ci impegniamo nell'attività estiva. Leggendo "i post-it Sancio" del primo incontro, ne vedremo convergere molti sulla cura e sul bene per i più piccoli. Con questo incontro aggiungiamo un tassello fondamentale: la cura per sé dell'animatore. L'animatore necessita di sentirsi amato e benedetto, quanto i ragazzi. Necessita di alimentarsi alla fonte dell'amore puro ed inesauribile: Dio. Solo per Qualcuno che si ama in modo profondo e inevitabile, si trova la forza di resistere e di trasformare le fatiche, onorando il proprio impegno.

Obiettivo formativo: scoprire come coltivare una spiritualità profonda, per assaporare la forza donata dall'amore di Dio

Durata: 90' **Spazio necessario:** all'aperto o al chiuso

Occorrente: fotografie per ogni animatore in tenuta Grest, fatte con istantanea o procurate prima; biro

Proposta di attività formativa. Nel qui presente sussidio è l'Apostolo San Paolo a suggerire agli animatori erranti come coltivare la propria spiritualità.

San Paolo è famoso per essere riuscito ad evangelizzare, e al contempo a educare, attraverso **le lettere.** Si rendeva presente agli amici e discepoli che aveva formato nelle varie città visitate, e sosteneva i pastori del suo tempo, scrivendo loro periodiche lettere. Nel Nuovo Testamento sono **13.** 13, pertanto, sono le caratteristiche della pedagogia di Gesù qui scelte, per offrire agli animatori un modello che possa renderli da erranti a **Cavalieri di Cristo.**

Ciascun animatore potrà disporre di una propria foto in tenuta da Grest: sul retro, con una biro, scriverà la colonna delle caratteristiche, tra le 13 proprie di Cristo qui proposte, per le quali sente di avere più attitudine e la colonna di quelle che percepisce per sé molto difficili da attuare. Le condividerà poi con un compagno. Entrambi cercheranno di capire insieme come poter accrescere quelle più distanti e si scriveranno sul retro della foto un reciproco augurio.

Al termine, ciascun animatore riceverà una lettera, scritta precedentemente dal conduttore, nella quale, come farebbe San Paolo, questi elogia le virtù del ragazzo come animatore e offre a ciascuno, secondo le rispettive indoli, consigli possibili per accrescere queste 13 caratteristiche di **Gesù educatore,** un'impresa ardua per tutti, ma possibile.

1. **Gesù invia gli apostoli "a due a due", inoltre non evangelizza da solo, ma li coinvolge nella propria opera.** Per l'animatore è fondamentale arricchirsi grazie al gruppo animatori, educare insieme.
2. **Gesù crea un clima familiare e di fraternità tra gli apostoli e nei contesti dove insegna.** Riconoscere gli altri educatori e animatori della comunità come "fratelli", fa sentire tutti a casa.
3. **Gesù si rivolge alle folle: la Sua Parola e via di salvezza è per tutti.** Anche la proposta dell'attività estiva deve poter accogliere chiunque, ragazzo e famiglia, ne abbia sete.
4. **Gesù incontra i bisogni delle persone, ovvero le incontra là dove sono, così come si presentano,** senza cambiarle al primo incontro. Nel tempo poi innalza gli obiettivi della loro crescita umana e spirituale. Così anche gli animatori sono invitati ad accogliere e rispettare bisogni e punti di partenza dei ragazzi: ciascuno ha i propri tempi per imparare e crescere.

5. **Gesù crea legami. "Pietro, tu mi ami?".** Si fa voler bene e chiede di essere amato. Così anche gli animatori possono partire dall'amore. I ragazzi faranno quanto loro propongono, non perché ne capiscono sempre il valore, ma perché vogliono bene ai propri animatori.
6. **Gesù usa parabole, ovvero narrazioni e storie, comprensibili per le folle del tempo.** Gli animatori possono scegliere i linguaggi di animazione più accessibili per ciascuno dei propri ragazzi, per relazionarsi e per permettere loro di sentirsi protagonisti.
7. **Gesù sta e fa con gli apostoli,** non si limita a dare incarichi e indicazioni. L'animatore, per comprendere se le proposte che rivolge ai ragazzi sono adeguate e belle per loro, le può sperimentare insieme a loro, in prima persona.
8. **Gesù è umile e mite di cuore.** Risponde alle offese e alle ingiustizie "porgendo l'altra guancia". Spiazza con la gentilezza e l'amore. L'animatore può imparare a lasciare che i bisogni di prevaricazione si esprimano, rispondendo con amore verso chi li ha espressi, ed anche verso di sé.
9. **Gesù, pazientemente, rispiega parabole e insegnamenti ogni volta che i discepoli non li comprendono.** Anche gli animatori possono rispiegare più volte. Se i ragazzi hanno bisogno di un tempo maggiore di comprensione, inutile proporre step successivi.
10. **Gesù è premuroso e affettuoso.** Quando i suoi discepoli sono stanchi per il faticoso errare, chiede loro di fermarsi e ristorarsi. Come animatori osserviamo i ragazzi e, se sono stanchi o sofferenti, offriamo occasioni di riposo e ristoro.
11. **Gesù è significativo.** Ha tanto da dare, da dire. Anche per l'animatore è importante essere significativo, essere ricco di valori e bontà, per questo i ragazzi valuteranno che vale la pena spendere tempo con lei o con lui.
12. **Gesù è solidale.** Se ha un pane o un pesce lo divide con gli altri. E così chiede di fare ai propri discepoli, animatori compresi. Quello che hanno, di materiale, di umano e di spirituale, lo condividano. Si moltiplicherà.
13. **Gesù propone un'adesione libera.** Non costringe alcuno a seguirlo. Anche la proposta estiva deve poter essere scelta dai ragazzi: i ragazzi devono potersi sentire liberi di seguire o meno gli insegnamenti di ciascun educatore.

Condivisione: quale di queste azioni più di altre vorrei che Gesù rivolgesse a me? Ciascun animatore può condividerlo con un compagno vicino e per coloro che lo desiderano con tutti, in plenaria. Il conduttore può sottolineare come ciascuno è amato in modo singolare e unico da Dio secondo i rispettivi bisogni e come gli animatori possono imparare a fare lo stesso con i ragazzi.

Incontro 3

Errare come?

Le skills dell'animatore errante

Per i Cavalieri erranti della Mancia

Don Chisciotte prima di ogni nuova impresa si prepara, dotandosi dell'equipaggiamento adeguato. Sellare il cavallo Ronzinante, chiedere allo scudiero Sancio di procurarsi le provviste necessarie, adattarsi una scodella come elmo, costruirsi adeguata lancia e vestire l'armatura da cavaliere. Essere un Cavaliere della Mancia in possesso dalle famose G cavalleresche (Garbato, Gentile, Generoso, Galante, Grande coi Giganti) non può essere improvvisato: occorre premunirsi di tutto il necessario per poterlo garantire, davanti a qualsidunque avversità.

Per i Cavalieri erranti del Grest

Per poter essere animatori erranti formati, inclusivi, preparati, sostenibili, capaci di comunicare efficacemente e di stare in relazione con le generazioni alfa e zeta, occorre dotarsi di un'armatura consistente: le competenze trasversali, strumento principe dell'educazione, che una volta indossate, non richiedono di essere dismesse e che rappresentano il mezzo affidabile per "errare" al Grest.

Obiettivo formativo: focalizzarsi sulle competenze di vita che rendono l'animatore autentico.

Durata: 90'

Spazio necessario: all'aperto o al chiuso

Occorrente: carte con i simboli dell'equipaggiamento errante; tutto il materiale di riciclo possibile, attrezzi per fai dai te.

Proposta di attività formativa. Vengono consegnate le carte con i simboli dell'equipaggiamento dell'animatore errante:

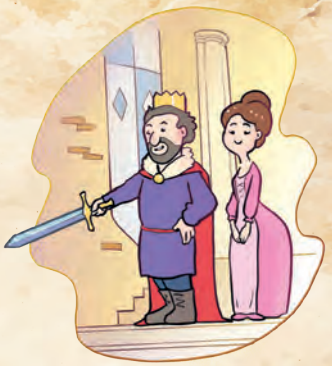
1. **L'armatura:** semplice in Don Chisciotte, poco più di una calzamaglia, perché la sua vera armatura è la sua capacità di immaginare e di gettare il cuore oltre l'ostacolo. Rappresenta tra le competenze degli animatori erranti la **consapevolezza di sé,** in termini di **autostima**, **autoefficacia** e **autonomia**.
2. **L'elmo:** il suo primo dorato elmo è una scodella da barbiere. Rivela di Don Chisciotte la capacità di adattarsi e di vedere oggetti e situazioni, da curiosi e divergenti punti di vista. Ecco perché rappresenta per noi il simbolo della **creatività**.
3. **La lancia:** saper maneggiare armi, o meglio competenze, con calma e accuratezza è una delle chiavi per aggiudicarsi la vittoria. Ecco perché imparare a **gestire le emozioni e lo stress** diventa importante, soprattutto quando la fatica del viaggio si avverte e i motivi di tensione si appostano dietro l'angolo.
4. **Il vessillo:** Don Chisciotte a cavallo, sventola la bandiera della Cavalleria, ovvero delle famose *G del cavaliere.* Di fronte ad una sfida in cui si richiede l'impiego di tal valorosa figura è subito pronto a partire. Anche per gli animatori imparare a **prendere decisioni** mature e immediate è una competenza da conquistare.
5. **I libri:** sono il tesoro di Don Chisciotte, al punto da nutrirne la persona e da conoscerne le pagine anche quando non ne dispone. Questi **empatizza** con i personaggi di tali romanzi, tanto da diventare lui stesso protagonista del proprio libro. Allo stesso modo l'animatore può riconoscere nei ragazzi il proprio tesoro inestimabile, da **ascoltare** e nei quali immedesimarsi, per saperli accompagnare in esperienze di bene.

Illustrati i simboli e le competenze trasversali abbinate a ciascuno, gli animatori, a gruppi, potranno realizzare e rivestire un membro del gruppo, il proprio Cavaliere, con accessori e oggetti in grado di rappresentare le competenze trasversali utili al Grest. Per farlo, avranno a disposizione i materiali di riciclo che l'oratorio sarà riuscito a procurare.

Condivisione: durante la sfilata dei Cavalieri erranti di ogni gruppo, i compagni potranno raccontare come hanno rappresentato e abbinato le skills di cui hanno rivestito il proprio cavaliere.

Investitura dell'Animatore errante

In quel della Mancia,
allo scottare del solleone,
scoccan le campane
a ricordar la vestizione:
Si indossi il lucent elmo
si impugni l'aculea lancia
si agganci anche la cotta
a corazzar la calzamaglia.
Si alzi il fiero mento
nell'issar il gran vessillo
ci penserà frate lo vento,
a dargli il lustro di un sigillo.
Lo scudiero è allertato,
Il cavallo già sellato,
bisacce e borracce
son stipate come picce.
Parati e sull'attenti
siam pronti a pronunciare
il codice d'onore
che un Cavalier Errante
è d'uopo osservare.



1. I sogni sian la guida, il foco, la passione qualor malcapitiate in singolar tenzone.
2. Fermarvi mai vi accada: la sete di ricerca vi sproni a continuare.
3. Le sfide sono il pane del Cavalier nostrano, gustatele gaudenti, valorosi e ardenti.
4. Se poi inconvenienti vi impongon sacrificio, alzate gli occhi al cielo ed invocate il Buon Auspicio.
5. Qualcuno osa dir parole controverse, delle vostre gesta in condizioni avverse? Non datevi importanza: ben alti i vostri sguardi. Ma mai che siate voi a darvi dei codardi!
6. C'è un gergo che distingue l'insigne cavaliere: inizian con la G le sue doti più vere. Gaio, Gentil, Garbato, Generoso e Gran Ganzo, non sia mai che una donzella debba pagarvi il pranzo!
7. Puro il suo cuore, non sa scorgere il male, non accorda confidenza ai bruti e a chi è sleale.
8. Se fosse d'altri tempi resterebbe un ufficiale, fedele nel secoli come l'ape all'alveare.
9. In lui non vi è nemico per questione di principio: chiunque, seppur diverso, può esser buon amico.
10. Delle armi d'oggi non saprebbe un gran che fare: per un Cavalier errante, non ve n'è una migliore se non che immaginare.

Consigli per la messa in scena

Le **venti drammatizzazioni** che ci accompagneranno durante l'estate, hanno il grande potere di trasportarci nel meraviglioso mondo di **Don Chisciotte.**

Sappiamo bene quanto sia impegnativo allestire una messa in scena, ma siamo assolutamente convinti che ne valga la pena.

E poi siamo fiduciosi: se Don Chisciotte vedeva giganti al posto di mulini a vento, basterà **che ci crediamo davvero** e anche per i nostri ragazzi diventerà facile vedere uomini a cavallo, sentirsi nel mezzo di battaglie stratosferiche, provare la stessa fame di Sancio Panza.

Nel dare inizio al **gioco di immedesimazione,** ci facciamo aiutare dall'anagramma di **DON CHISCIOTTE** per darvi dei suggerimenti che riteniamo utili in questa avventura teatrale.

Duelli e disavventure. I duelli tra Don Chisciotte e i suoi nemici sono un elemento iconico del romanzo e quindi anche del nostro adattamento teatrale. Le lotte possono essere riprodotte in scena attraverso coreografie semplici ma efficaci. Nessuno dovrà farsi male ovviamente, ma dei bei movimenti simulati saranno necessari e potranno essere pretesto per tante sane risate.

Originalità. Siate originali nell'interpretazione! Non è necessario seguire alla lettera il testo delle drammatizzazioni che vi stiamo proponendo: reinventare è un diritto e - Don Chisciotte ne sarebbe certamente d'accordo - anche un dovere!

Note. Ci sono alcune scene che acquistano certamente un valore in più se accompagnate da musiche e rumori di sottofondo! Non rinunciate ai dettagli che fanno la differenza: una battaglia annunciata con squilli di trombe e tamburi è decisamente una battaglia più credibile. E noi sappiamo quanto ci tenga Don Chisciotte alla verosimiglianza!

Compagnia. Don Chisciotte è certamente il protagonista indiscusso della storia; nei fatti, però, non è un "accentratore della scena": ogni puntata presenta sempre più personaggi, per questo è necessario avere la disponibilità di un bel gruppo di attori. Ancor più perché è preferibile che ogni attore della compagnia non interpreti più ruoli se non quando è previsto proprio dalla storia (es. il baccelliere Sansone che è anche il Cavaliere degli Specchi e il Cavaliere della Bianca Luna). Dare più parti ad uno stesso attore quando non è previsto dalla trama, può generare confusione.

Humor. Cercate di creare uno spettacolo divertente e coinvolgente per i ragazzi. L'umorismo è una caratteristica importante del Don Chisciotte e questo adattamento cerca di calcare ancor più questo tratto. Per cui... via libera a cadute plateali e facce buffe!

Immaginazione. Il Don Chisciotte è noto per la sua fervida immaginazione e per il modo in cui interpreta la realtà attraverso i suoi ideali. Anche noi ci siamo concessi il lusso di immaginare una cornice narrativa all'interno della quale si sviluppa poi tutta la storia, che è una riduzione e un adattamento creativo del testo originale (non ce ne vogliano i puristi!). Nella nostra idea sono proprio Don Chisciotte e Sancio Panza che, dall'aldilà, si chiedono se esista ancora la cavalleria con tutti i suoi ideali. Lo scudo lanciato sulla terra, di disneyana memoria, colpirà colui che diverrà il nostro vero protagonista.

Scenari. Nelle singole puntate, troverete già delle soluzioni sceniche pronte per l'uso che, di volta in volta, vi offriranno la chiave per risolvere alcuni dubbi. Sostanzialmente, quando la storia di una puntata prevede più ambientazioni, si suggerisce di suddividere il palco a metà o, in alcune occasioni, si propone di trasformare in palcoscenico anche la parte sotto il palco e il fondo della platea.

Cavalli & Co. Ci sono più occasioni in cui Don Chisciotte o altri personaggi entrano in scena "a cavallo". Una sagoma di animale attaccata ad una scopa, un pupazzo, un cuscino tra le gambe, ma anche una semplice scena mimata che lascia intuire la cavalcata, rendono già benissimo l'idea. Sempre valida è l'idea di mettere a quattro zampe qualche attore volenteroso!

Improvvisazione. Non abbiate paura di improvvisare durante lo spettacolo! Spesso le improvvisazioni possono portare a momenti molto divertenti e inaspettati. In particolare, diventa una necessità per coinvolgere i ragazzi e renderli parte integrante dello spettacolo.

Organizzazione. In una messa in scena non c'è mai solo il lavoro degli attori da considerare: scenografie, trucchi, costumi, musiche, luci, oggetti di scena, necessitano di una organizzazione di squadra che riesca a massimizzare il tempo e le risorse a disposizione. Assicuratevi che ognuna delle persone coinvolte sappia esattamente quale sia il suo ruolo e abbia tutti gli elementi per poter agire bene (non dimenticate, per esempio, di fornire un copione anche a chi deve cambiare la scenografia sul palco!).

Tempo. Mettere in scena una drammatizzazione che si rispetti, necessità di parecchio tempo. Cominciate a lavorare con il giusto anticipo e tutto vi sembrerà semplice!

Trasformazioni. Per creare gli elementi scenografici, utilizzate e trasformate oggetti di uso quotidiano nell'ottica della sostenibilità: trasformate vecchi teloni o tende per creare i costumi, scatole di cartone per creare gli elementi scenici (es. alberi). Affinché la drammatizzazione sia efficace, non c'è bisogno di una scenografia elaborata o di costumi costosi, ma di tanta creatività!

Effetti speciali. Anche senza grandi investimenti, potete creare degli effetti speciali semplici ma efficaci, come ad esempio il fumo che fuoriesce da una quinta per simulare l'incendio dei libri di Don Chisciotte, o la luce di una torcia che si accende e spegne ad indicare il passaggio dal giorno alle notte. Cercate di utilizzare la creatività per trovare soluzioni originali ed economiche che rendano la narrazione ancora più speciale!

Personaggi principali

Don Chisciotte. Cavaliere errante della Mancia che combatte per la giustizia e la verità, anche se a volte in modo un po' eccentrico e visionario. In cifre: 57 anni - Migliaia di libri cavallereschi letti - 1 armatura di fortuna - 1 cavallo un po' acciaccato che lui trasforma da ronzino in Ronzinante - 1 unico amore: Dulcinea del Toboso

Sancio Panza. Contadino assunto come scudiero da Don Chisciotte. Saggio, fedele e realista di natura, a volte è così coinvolto nelle strane avventure del suo padrone da avere dubbi sul confine tra illusione e realtà. In cifre: 1 moglie e 1 figlia - 1 unico desiderio: diventare governatore di un'isola - 1 grande amico nonché padrone da supportare: Don Chisciotte - Infinita fame.

La governante, la nipote, il curato e il barbiere. Personaggi che cercano di aiutare Don Chisciotte a guarire da quella che loro definiscono "follia" e si ingegnano per farlo tornare alla realtà. In cifre: 1 travestimento ridicolissimo messo in atto - Migliaia di libri cavallereschi presi dalla biblioteca di Don Chisciotte e bruciati.

Il cavaliere degli Specchi e il cavaliere della Bianca Luna. Nei fatti, entrambi travestimenti del baccelliere Sansone Carrasco, che incontrano Don Chisciotte durante le sue avventure e lo sfidano a duello. In cifre: 1 unico piano: far tornare Don Chisciotte a casa, usando le regole della cavalleria - 1 sconfitta inaspettata subita - 1 vittoria ai danni di Don Chisciotte.

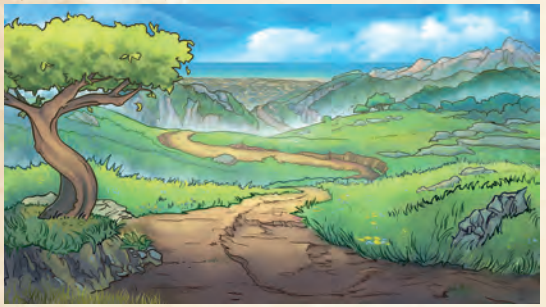
Il duca e la duchessa. Due nobili che hanno sentito tanto parlare di Don Chisciotte e Sancio Panza e che, nel momento in cui li incontrano, non si lasciano sfuggire l'occasione per fargli scherzi e di metterli in ridicolo. In cifre: Almeno 20 servitori coinvolti nell'architettare burle ai danni di Don Chisciotte e Sancio Panza - Centinaia di risate fatte alle spalle di Don Chisciotte.

Scenografie

Se state cercando un modo per rendere ancora più semplice e coinvolgente il vostro racconto, gli **scenari** che trovate qui fanno proprio al caso vostro! Potrete utilizzarli come meglio preferite: **riproducendoli**, **stampandoli** su carta della dimensione che preferite o **proiettandoli** in versione digitale; va bene tutto purché diventino fondali capaci di immergervi completamente nelle atmosfere della **Spagna del XVI secolo.**

Vi suggeriamo di utilizzare la **biblioteca** per la prima puntata e per ambientare il momento di spiritualità; saranno preziosissimi gli **spazi aperti** in modalità **diurna** e **notturna** per dare vita alle scene più comuni. L'interno della **locanda** vi permetterà invece di ricreare i momenti di convivialità tra i personaggi e alcune puntate in particolare, mentre la **camera con il letto** rappresenta il luogo del rientro a casa di Don Chisciotte e dei suoi momenti di convalescenza.

Ora non resta che scegliere gli attori e far vivere i personaggi e le situazioni come se fossero lì, davanti a voi!



Il cavaliere dei sogni

Musica di A. Ballabio, A. Piccirillo, R. Bassetti - Testo di A. Ballabio, A. Piccirillo

(Don Chisciotte)
Sono un cavaliere errante
in questo viaggio servirà
l'armatura del coraggio e volontà

Un cavallo e uno scudiero
Un ideale per andare
Una Dama in un castello
da salvare

Un po' matto, forse sì!
Non importa io continuo a crederci
Perchè in fondo, io lo so...
diventerò... oh oh oh oh oh

Il cavaliere dei sogni
che apre nuove strade per la fantasia.
Il cavaliere dei sogni
conquista e sempre vive la sua libertà.
Ta-ta-ta-ra-ta-ta
Ta-ta-ta-ra-ta-ta

(Sancio Panza)
Hai bisogno di un amico
di un fedele servitore
Sancio Panza
sono qui! Un tuttofare!

Sempre insieme tutto il tempo
contro quei mulini a vento
per sconfiggere cattivi e malfattori

Sono matto? Forse no!
Il padrone di un castello, sarò!
Come te, già lo so...
diventerò... oh oh oh oh oh

Il cavaliere dei sogni
che apre nuove strade per la fantasia.
Il cavaliere dei sogni
conquista e sempre vive la sua libertà.
Ta-ta-ta-ra-ta-ta
Ta-ta-ta-ra-ta-ta

(Insieme)
Siamo matti, chi lo sà?!
sempre in cerca della felicità
Se tu vuoi (come noi)
anche tu! (Anche tu!)
cerca il sogno a cui tieni di più

Il cavaliere dei sogni
Il cavaliere dei sogni
che apre nuove strade per la fantasia.
Il cavaliere dei sogni
conquista e sempre vive la sua libertà.
Ta-ta-ta-ra-ta-ta
Ta-ta-ta-ra-ta-ta

Sei il cavaliere dei sogni
conquista e sempre vivi la tua libertà.
Ta-ta-ta-ra-ta-ta

Vamos Adelante! - Il ballo dell'estate

Musica di A. Ballabio, A. Piccirillo, R. Bassetti - Testo di A. Ballabio, A. Piccirillo

Salgo in sella allegramente.
Tutto fiero... largo gente!
Un cavallo... Un destriero
Un giullare... il mio scudiero
Una dama in un castello
non c'è un drago ma un cammello
Sono un genio! O è follia?
e la mia vita è una poesia...

Don Chisciotte della Mancia
fa di colpo una linguaccia!
il cavallo Ronzinante...
è proprio un bel birbante.
Il suo amico Sancio Panza
Ci propone la sua danza
col cavallo Ronzinante...
Vamos - adelante!!!

Questo viaggio porterà
un po' di qua un po' di là
Sto seguendo un condottiero
un po' strambo e molto fiero.
Doppia mano che rimbalza
è un tamburo la mia panza
Suono e canto in abbondanza
la mia vita è molto ganza.

Don Chisciotte della Mancia
fa di colpo una linguaccia!
il cavallo Ronzinante...
è proprio un bel birbante.
Il suo amico Sancio Panza
Ci propone la sua danza
col cavallo ronzinante...
Vamos - adelante!!!

Siamo matti? O forse no?!
È un bel viaggio... Si lo sò!
È una strada da seguire...
Qui c'è un posto! Vuoi salire?
Non da solo in compagnia
con gli amici è una magia!
Dai sorridi festa sia!
Tu sei pronto? E allora via!

Don Chisciotte della Mancia
fa di colpo una linguaccia!
il cavallo Ronzinante...
è proprio un bel birbante.
Il suo amico Sancio Panza
Ci propone la sua danza
col cavallo Ronzinante...
Vamos - adelante!!!

Tu sei il Signore (Todopoderoso)

Testo ispirato a: Fil 2,6-11 e Rm 10,9

Testo e musica: Simone Biagioli e Francesco D'Andola - Arrangiamento: Simone Biagioli e Federico Maracaglia

Sceso dal Ciel, dalla Sua divinità,
dalla Sua uguaglianza con Dio
Con umiltà, fatto uomo come noi,
quell'amore sembrava follia

Figlio di Dio, il Suo viaggio cominciò,
camminando con i poveri e gli ultimi
E nella morte svuotò la Sua grande maestà,
ma il Padre il Suo nome esaltò

Credo che
Tu mi perdoni sempre
E mi accogli come sono
Afferrami con la Tua mano
E mi rialzerò Signore

CRISTO GESÙ, TU SEI IL SIGNORE
MIO SALVATORE
SÌ! ALLELUIA

Come Gesù, con la stessa carità,
per servire in piena libertà
Anche per me, con lo Spirito di Dio,
quell'amore diventa realtà

Credo che
Tu mi perdoni sempre
E mi accogli come sono
Afferrami con la Tua mano
E mi rialzerò Signore

CRISTO GESÙ, TU SEI IL SIGNORE
MIO SALVATORE
SÌ! ALLELUIA

Creo que
Tú siempre me perdonas
Y me aceptas como soy
Agárrame con Tu mano
Y me levantaré, mi Señor

CRISTO JESUS, TÚ ERES EL SEÑOR
TODOPODEROSO
AMEN! ALELUYA

CRISTO GESÙ, TU SEI IL SIGNORE
MIO SALVATORE
SÌ! ALLELUIA
SÌ! ALLELUIA
Credo che Tu sei Signore
AMEN! ALLELUIA

Preghiera del Grest

Elmo, lancia, scudo e armatura; ora sì che sono pronto, Signore,
a cavalcare per la terra della Mancia: il mondo è la mia casa!

Al galoppo del mio Ronzinante,
con al fianco il mio fido scudiero Sancio,
accresci in me il gusto dell'avventura
così che possa avere sempre il giusto entusiasmo!

Non so cosa mi aspetta in questo viaggio
ma so che molto dipende da me,
perciò donami un cuore che sappia accogliere con fiducia
le sfide che mi si porranno davanti;
regalami il sorriso con cui vivere le avventure di ogni giorno;
dammi piedi buoni per camminare a lungo,
occhi per apprezzare le meraviglie sulla via,
voce per raccontarle e compagni di viaggio per condividerle.

Insieme a Te e a loro, vivrò mirabolanti gesta e rocambolesche sfide o vicende:
fa' che i nostri giochi siano sempre sereni,
le nostre parole rispettose, i nostri gesti leali.

E quando cadrò da cavallo,
quando i mulini a vento saranno giganti troppo grandi da combattere,
quando salvare Dulcinea sarà un compito per me troppo arduo,
aiutami a rialzarmi sempre, a trovare la forza nei miei sogni
per riprendere il cammino e continuare a credere, nonostante tutto,
che posso fare cose straordinarie e rendere il mondo un posto migliore.

Amen

Qr Code erranti

Siete pronti a scoprire un nuovo modo di conoscere **la storia** del nostro Don Chisciotte?

Il **QR code** che trovate a lato vi permetterà di accedere a una **serie di video** coinvolgenti in cui, oltre al Cavaliere della Mancia, incontrerete alcuni personaggi pronti ad offrirvi il loro punto di vista su quello che stanno vivendo.

Dimenticate i soliti racconti! Entrerete in diretto contatto con i protagonisti scoprendone ogni sfumatura e soprattutto conoscendo la storia laddove è quasi impossibile drammatizzarla.

Volete proporre alcuni **laboratori** per rendere le giornate dell'attività estiva ancora più interessanti e coinvolgenti?

Il **QR code** che trovate a lato vi permetterà di accedere a **dieci video** che vi presenteranno una serie di proposte laboratoriali ambientate sulla storia di Don Chisciotte.

Dimenticate i soliti laboratori! Spiegazioni divertenti ed efficaci, in forma di video tutorial, mostreranno con precisione come svolgere i laboratori.

State per iniziare a **progettare** con il gruppo animatori la vostra attività estiva?

Il **QR code** che trovate a lato vi permetterà di farlo attraverso **44 carte dell'estate,** sulle quali troverete tutti gli elementi necessari alla progettazione del Grest. Uno strumento innovativo, che vi aiuterà a prepararvi in modo adeguato con indicazioni educative e domande esplicative.

Dimenticate il solito modo di progettare! Con queste carte state facendo un passo verso le semplificazione e l'efficienza.

Uno sguardo al sussidio

Nelle pagine introduttive, oltre alla puntuale presentazione del **sussidio** e dei suoi **contenuti,** trovate:

- il **cammino spirituale** del Grest
- il percorso per gli **animatori** di preparazione all'attività estiva
- il **contratto dell'Animatore errante**
- i **personaggi**, le indicazioni per la **messa in scena** e le **scenografie**
- il testo dell'**inno,** del **ban** e del **canto di preghiera**
- la **preghiera** del Grest
- un **approfondimento** sul testo e sull'autore.

Ora siete pronti per immergervi nelle 20 puntate, ciascuna delle quali prevede:

- il **contenuto** sulla **sfida** del giorno
- una **tavola illustrata** con una descrizione dell'avventura
- la **drammatizzazione** del testo
- il **percorso di spiritualità** quotidiano
- i **giochi** e le **attività**
- la **verifica giornaliera** per gli animatori

Non mancherà il sito **estateanspi.it,** nel quale trovare audio, musiche e gesti, laboratori, giochi per i preadolescenti, immagini grafiche e ulteriori supporti all'attività estiva, tutti da scoprire.

Che ne dite? Siete pronti ad accettare e a vivere questa straordinaria sfida?

La risposta non può che essere affermativa: dovete esserci!
I ragazzi, oggi più che mai, hanno bisogno di **animatori e guide** coraggiose, disposte a diventare Cavalieri erranti come **Don Chisciotte e Paolo di Tarso.**

Approfondimento

Miguel de Cervantes Saavedra nasce nel 1547 e per buona parte dell'infanzia gira la Spagna al seguito del padre chirurgo.

Comincia studi umanistici e dà prova di avere talento come poeta, nel 1568 però lo ritroviamo in Italia al seguito di un cardinale. Secondo alcuni dei suoi biografi era in fuga dopo un duello.

Cervantes viaggia per tutta l'Italia e diviene un **soldato di professione,** partecipa alla battaglia di Lepanto nonostante la febbre, viene ferito, perde l'uso di una mano.

Nel 1575, insieme al fratello, finisce in mano ai pirati turchi che lo **vendono come schiavo** ad Algeri.

Per cinque anni tra punizioni e umiliazioni organizza tentativi di fuga azzardati senza mai arrendersi.

Riscattato da un frate, rientra in Spagna, dove si sposa, cercando stabilità economica e pace. Senza successo. Un incidente mette in pericolo la reputazione delle sue figlie e la possibilità di avere un buon matrimonio.

Cervantes inizia ad avere rapporti con la criminalità e finisce in carcere. Mentre si trova in prigione, comincia a ronzargli in testa un'idea, quella di un **cavaliere errante.**

Aveva vissuto davvero una vita di avventure, ma come raccontarla?

Ogni tentativo per riscattarsi e proteggere la famiglia era infranto. Il fallimento e l'amarezza, la povertà da cui non riusciva a liberarsi, furono energia per la sua **creatività.**

Nel 1605 uscì la prima parte di "El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancia."

Cervantes scrisse e scrisse per tutti gli ultimi anni, mostrando una ricchezza di vita e idee in netta ribellione contro tutto quello che non aveva avuto.

Come ogni grande opera, **Don Chisciotte** è stato interpretato e rielaborato, osannato dai Romantici, ridotto a opera minore, di nuovo riscattato e così via, attraverso tutte le epoche e i movimenti artistici. Ci sono stati imitatori, poeti e scrittori che lo hanno omaggiato, adattamenti teatrali, musical e film.

Due cose abbiamo bisogno di ricordare ora.

Miguel de Cervantes è stato sempre in movimento, ha avuto pochissimo, ma **non ha mai smesso di dare.** Il sacrificio del suo braccio in una battaglia che aveva voluto combattere, nonostante fosse malato, ci parla di qualcuno che **credeva di poter essere parte della Storia e contribuire a un cambiamento. Fu insomma un eroe reale per nulla eroico con tutte le fragilità e i difetti degli esseri umani.**

Pensiamo ora questo stesso uomo sulla soglia dei sessant'anni che comincia a raccontare, ha molti dubbi e sa che la sua storia non è come la letteratura tanto amata del suo tempo, pensa anzi che la sua non sia proprio letteratura.

A quel tempo andavano di moda **romanzi di cavalieri senza macchia e senza paura,** che nutrivano una generazione di nobili immobili, incapaci di vedere le necessità della loro terra e di vedere la Storia avanzare e chiedere a ciascuno di diventare protagonista. Miguel, che la vita l'aveva messa in gioco sempre, scrive perché ce l'ha parecchio con certe storie false e anche con chi dietro di esse si nasconde e trova una scusa per **non mettere il naso nella realtà.**

Lui scrive, e non sa che **ci sta dando il primo grande romanzo moderno.**

Il Rinascimento è finito, comincia un tempo di crisi e di dubbi, si avvicina l'epoca dell'uomo moderno, **schiacciato dalla società,** che è ancora divisa in classi, e nutrito dal bisogno di credere nei sogni e nel riscatto di se stesso.

Don Chisciotte della Mancia

Don Chisciotte è un romanzo Barocco e quindi ogni sua parte è in bilico tra realtà e fantasia. Nei due volumi l'autore infila anche contraddizioni, ci sfida a mettere in dubbio la verità dell'opera o ad accettarne la particolarità.

La materia cavalleresca esce dalla penna di Cervantes vestita di realtà e come la realtà è a volte molto **amara, dolorosa, piena di inganni.** La narrativa vorrebbe mettere ordine nel caos e dirci che tutto nella vita ha un senso, per questo la amiamo, Cervantes, però, prende la sua esperienza e comincia a scrivere per **esplorare il reale** e affrontare anche ciò che non si può comprendere.

Mentre la successione delle avventure ci parla di uno scrittore che non progetta, ciò che invece ha una costruzione solida e con tanti dettagli è il suo protagonista, l'hidalgo cinquantenne, Alonso Chisciano che decide un giorno di essere cavaliere per realizzare quanto **aveva letto nei libri.**

Don Chisciotte attraversa, inseguendo la sua fantasia di giganti e damigelle, **il mondo reale, materiale, ingiusto, imprevedibile e incontra persone che lo ingannano e lo deridono;** alla fine si dichiara sconfitto prima di morire.

Come mai raccontare, ancora, questa storia che sembra finire tanto male? Ogni avventura che Don Chisciotte affronta sembra mostrare che il suo sogno non può realizzarsi e che il mondo non ha più posto per i cavalieri.

I Romantici qualche tempo dopo si approprieranno di Don Chisciotte, facendone un simbolo dell'idealismo che lotta con la realtà, della purezza che si oppone al materialismo e fallisce quando il cavaliere giunge sul letto di morte.

La realtà vince sul più puro dei sogni? È questo che Cervantes voleva raccontarci? Ci parla di un conflitto tra sogno e quotidianità?

Don Chisciotte è un **uomo colto;** quando parla, usa frasi costruite come quelle di un libro raffinato, ed esprime in tutti i suoi dialoghi quanto complessa sia la sua personalità e ben difficile da etichettare la sua follia. Nel corso delle sue avventure, che non sono come le avrebbe volute né somigliano a quello che ha trovato nei libri, scopre che non è **l'uso abile della parola che lo salverà.** Anzi, nella seconda parte è ingannato e deriso da nobili come lui che lo catturano a suon di parole.

Qui c'è la denuncia sociale dell'autore che critica gli hidalgos, i nobili di campagna, immobili, incapaci di avanzare con la Storia e la vita e di fare del bene sia al popolo che alla loro terra.

È per questo che **pur folle, ingannato e alla fine morente, Don Chisciotte per noi ha una dimensione diversa, tragica ed eroica insieme.**

Cavalca contro i mulini a vento ed **è libero.**

Alonso Chisciano non è solo in questa scoperta dell'azione.

L'autore gli ha messo accanto qualcuno molto diverso da lui: **Sancio Panza,** che conosciamo come una persona semplice e con poco sale in zucca, un po' rozzo, ignorante e capace all'inizio di parlare solo per proverbi.

Sancio vive nel mondo vero della gente e del bisogno, nell'avventura scopre il linguaggio, seguendo il cavaliere errante, **impara a pensare,** anzi scopre che sa riflettere, valutare e trarre conclusioni dalle esperienze.

Sono proprio le sue parole a consolare e sostenere il cavaliere. I due personaggi **crescono insieme** cercando di interpretare un mondo che li vuole schiacciare.

Cervantes scrive in un secolo di disincanto che in nome di un'estetica falsa giudica e svaluta l'esperienza, la vita, l'umanità.

Miguel de Cervantes era abituato a essere **irriso e umiliato,** ma solo una cosa non poteva sopportare, che si desse poca importanza al braccio che aveva perso a Lepanto. Perché lui c'era in quella battaglia fondamentale per la storia d'Europa, il suo sacrificio per la pace altrui non gli aveva portato nulla, eppure alla realtà e alla Storia lui credeva ancora.

Don Chisciotte viveva una fiaba illusoria, messa alla prova la favola si sgretola, ma l'azione dona al cavaliere **una possibilità,** quella di non mascherarsi dietro alle storie come fossero una scusa, ma di usarle come spunto, **un sogno per una nuova condizione d'esistenza.**

E cosa ha avuto, alla fine di tutto, il vecchio hidalgo che pare aver fallito e sta anche per morire?

Il sogno impossibile e tanto frustrato di Alonso Chisciano crea un legame e congiunge due personaggi che prima si erano incrociati, senza essersi mai davvero visti, separati dalla classe sociale e dalla durezza della vita.

L'avventura che vivono crea un'amicizia che rimanendo chiusi nella loro sfera sociale sarebbe stata impossibile.

L'amicizia li unisce in eterno, un cavaliere segaligno a dorso di un ronzino e il suo scudiero, per dirci come un altro autore conterraneo di Cervantes e dello stesso secolo, che **la vita è sogno.**

i Contenuti

Inizia l'impresa di **Don Chisciotte,** inizia la sfida di questa avventura estiva, inizia il percorso che faremo insieme a **Paolo di Tarso.**

Ogni volta che c'è un inizio abbiamo bisogno di chiederci dove intendiamo andare. Don Chisciotte ha trovato questo obiettivo nei libri cavallereschi che instancabilmente ha letto, nel desiderio di diventare **un eroe valoroso al servizio del bene.** Anche noi abbiamo una **Parola** alla quale fare riferimento e un amico che, attraverso le sue lettere, ci accompagnerà in questa avventura.

Per essere **Cavalieri Erranti** dobbiamo prendere sul serio ogni singolo momento di questa avventura, per immaginarlo e trasformarlo in qualcosa di indimenticabile. Ogni singolo istante può diventare un'occasione per orientare tutte le scelte, anche quelle che sembrano più azzardate, **verso gli altri.** Sono gli amici che ci stanno accanto il nostro vero obiettivo. Solo il **loro bene** sarà anche il **nostro bene.**

Che l'impresa abbia inizio!

Chi è Don Chisciotte? Un appassionato lettore di romanzi cavallereschi che, a furia di leggere, leggere, leggere, si è talmente appassionato a quelle storie, da trasformare la sua vita in quella di un cavaliere errante con tanto di armatura, cavallo e donna da amare.

Che l'impresa abbia inizio!

La scena avviene su due livelli: sul palco è stato allestito "l'aldilà"; potrebbe essere quindi tutto bianco con delle nuvole come cespugli. Sotto il palco, invece, c'è la biblioteca di Don Chisciotte: uno spazio con tanti libri e una scrivania.

Alcuni educatori e animatori (tra cui anche colui che farà Don Chisciotte nelle puntate successive) **sono seduti sotto il palco.**

La prima parte della puntata avviene sopra il palco, dove ci sono due attori, anch'essi vestiti di bianco e con dei fili attaccati (ragnatele), **che personificano gli angeli di Don Chisciotte e Sancio Panza.**

L'angelo di Sancio Panza: Che c'è signore? Perché sospira così?

L'angelo di Don Chisciotte (afflitto): Sancio, dice che non ho motivo di sospirare ed essere triste? Il mondo si è dimenticato di noi. Guarda! Siamo pieni di ragnatele!

L'angelo di Sancio Panza: Ma no, signore! Che dice! Tutti conoscono Don Chisciotte della Mancia! Solo che sono impegnati in altro e magari non la nominano spesso!

L'angelo di Don Chisciotte: Non tentare di nascondermi la verità, Sancio. Io lo so, ne sono consapevole. Nel mondo non c'è più cavalleria e non ci sono più vere battaglie!

L'angelo di Sancio Panza: Ma no, signore, si sbaglia! Le battaglie ci sono, ma si fanno con i carri armati e le bombe.

L'angelo di Don Chisciotte (arrabbiato): Sancio, ma che dici! Che battaglie sono queste! Io intendo le vere battaglie! Quelle della vera cavalleria! Quelle per la quale un cavaliere combatteva per la sua dama e correva all'avventura e si scontrava contro giganti e affrontava maghi e di lui scrivevano poeti!

L'angelo di Sancio Panza (pensandoci un po' e cercando una risposta): Beh...

L'angelo di Don Chisciotte: Invece oggi, chi li legge più i poeti?

L'angelo di Sancio Panza: Beh, non leggono i poeti, ma ascoltano comunque le storie, nelle serie tv, nei manga, nei centri estivi,...

L'angelo di Don Chisciotte (illuminandosi di gioia): Centri estivi hai detto?

L'angelo di Sancio Panza: Sì, padrone, quei posti in cui i ragazzi vanno d'estate per divertirsi, stare con gli amici, conoscere, conoscersi, riflettere,...

L'angelo di Don Chisciotte: Sancio, ma sei un genio! In premio ti regalerò un'isola!

L'angelo di Sancio Panza: E, come no! Sono trecento anni che me la promette! Comunque quale sarebbe l'idea?

L'angelo di Don Chisciotte: Un centro estivo immortalerà le mie imprese e un nuovo eroe rinnoverà le mie gesta!

L'angelo di Sancio Panza: L'idea non è male!

L'angelo di Don Chisciotte: O nobile mio scudo... (Cercando dietro le nuvolette che sono in scena) Dove sei, scudo! (Trova il suo scudo e lo spolvera dalle "ragnatele") Eccoti! Nuova gloria ti attende! Tu scenderai al mio posto sulla terra e apparterrai al più degno!

L'angelo di Sancio Panza: Che fa signore?

L'angelo di Don Chisciotte: Getto il mio glorioso scudo nel mondo. Colui che lo riceverà sarà il nuovo Don Chisciotte, il cavaliere della Triste Figura. E così tutti torneranno a conoscere e amare il mondo della cavalleria.

L'angelo di Sancio Panza: Ne è sicuro? E se cade sulla persona sbagliata? Rischiamo di fare più danni!

L'angelo di Don Chisciotte: Ma no, ma no...Non c'è dubbio! (In modo trionfale) Lo riceverà il più eroico degli eroi; il più ardito degli ardimentosi,...

L'angelo di Sancio Panza (trascinato dall'enfasi di Don Chisciotte): Il più potente dei potentosi!

L'angelo di Don Chisciotte: Sancio, ma che dici? La parola potentosi non esiste!

L'angelo di Sancio Panza: Mi scusi signore, ha ragione. Proceda pure!

Don Chisciotte lancia lo scudo sotto il palco e questo finisce addosso all'animatore che impersonificherà Don Chisciotte nelle puntate successive. L'animatore finge di svenire e si rialzerà poco dopo, prima un po' confuso, poi risoluto.

L'angelo di Sancio Panza: Dov'è caduto?

L'angelo di Don Chisciotte: Mi sembra un villaggio della Mancia, in Spagna.

L'angelo di Sancio Panza: Ne è sicuro? A me sembra [qui inserire il nome della propria città]

L'angelo di Don Chisciotte: Ma no, ma no! E poi non è importante.

L'angelo di Sancio Panza: Se lo dice lei. E lui come si chiama?

L'angelo di Don Chisciotte: Vediamo un po'... (Scrutando) Dovrebbe trattarsi di un certo "Alonso Chisciada" o "Chesada" o "Chisciana".

L'angelo di Sancio Panza: Ma ne è sicuro? A me sembra [qui inserire il nome dell'animatore/educatore]

L'angelo di Don Chisciotte: Ma no, ma no... E poi anche questo non importa. La cosa importante è che inizi a leggere.

L'angelo di Sancio Panza: Giusto! Proprio come facevi tu!

L'angelo di Don Chisciotte: Sì, la lettura! Ottimo punto di partenza!

L'angelo di Sancio Panza e quello di Don Chisciotte muovono le mani come fossero dei maghi che vogliono ipnotizzare il ragazzo e invitarlo a prendere uno dei libri della libreria allestita sotto il palco.

L'angelo di Don Chisciotte: Leggi... leggi... leggi...

L'angelo di Sancio Panza: Leggi... leggi... leggi...

Segue una scena mimata in cui il ragazzo prende un libro dalla libreria e inizia a leggere, entusiasmandosi molto e prendendo di continuo altri libri che legge dall'inizio alla fine. I due angeli sul palco, sono entusiasti, si battono il cinque e si mettono in un angolino a guardare.

Sotto il palco esce la governante e si avvicina a Don Chisciotte.

Governante: Signore, è pronto da mangiare.

Don Chisciotte (continuando a leggere): Grazie, non si preoccupi. Non ho fame.

Governante (preoccupata): Va bene, signore.

La governante esce.

Don Chisciotte: Che meraviglia essere un cavaliere errante! È proprio quello che sono e voglio essere anch'io. Mi guadagnerò grande fama aiutando la gente! Solo che ho bisogno di armi, di un cavallo e anche di una dama da servire! Altrimenti non posso essere un vero cavaliere errante!

Segue una scena mimata nella quale Don Chisciotte esce e rientra in fretta, alla ricerca delle armi.

Don Chisciotte: Ecco qui! Bellissime le armature e le armi dei miei antenati! Sono solo un po' da ripulire! (Mentre ripulisce l'armatura) E l'elmo? Dovrò costruirlo.

Esce e rientra prendendo del cartone e provando a sagomarlo, per poi testarlo come elmo e farsi male. Prenderà poi uno scolapasta. La governante rientra.

Governante: Signore, non va a caccia neppure oggi?

Don Chisciotte: No signora! Anzi, le dirò di più. Ho pensato di vendere le mie terre così potrò comprare altri libri!

Governante (tra sé): La situazione sta sfuggendo di mano. Passa ore e ore a leggere romanzi cavallereschi! Giorno e notte! Notte e giorno! E ora si sta anche conciando in modo strano! Devo dirlo alla nipote!

La governante esce.

Don Chisciotte: E ora che ho armi e armature, pensiamo al nome per il cavallo. Vediamo... (Pensandoci un po') Ho deciso! Si chiamerà Ronzinante! Che nome perfetto! Così tutti sapranno che prima era un ronzino, e che ora sarà il ronzino più importante del mondo.

Nipote di Don Chisciotte (affacciandosi a spiare): Ma come si è conciato! Mi preoccupa questa cosa, vado a chiamare il curato e il barbiere.

Don Chisciotte: È il momento di trovare un nome per me... (Cammina avanti e dietro, poi sembra avere un'illuminazione) Ma certo! Don Chisciotte della Mancia è perfetto! "Quijote" è la parte dell'armatura che protegge la coscia, per cui ci sta bene. Poi vengo dalla regione spagnola della Mancia, per cui **Don Chisciotte della Mancia** è perfetto! Farò come il mio idolo Amadigi che si chiama "di Gaula" proprio per omaggiare la sua patria. E ora non resta altro che cercare una dama da amare, ma a questo ci penserò domani!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Signore, tu mi scruti e mi conosci,
tu sai quando seggo e quando mi alzo.
Penetri da lontano i miei pensieri,
mi scruti quando cammino e quando riposo.
Ti sono note tutte le mie vie.

Lettura

La mia vita, fin dalla giovinezza, vissuta sempre tra i miei connazionali e a Gerusalemme, la conoscono tutti i Giudei; essi sanno pure da tempo, se vogliono darne testimonianza, che, come fariseo, sono vissuto secondo la setta più rigida della nostra religione. Anche io ritenni mio dovere compiere molte cose ostili contro il nome di Gesù il Nazareno. Così ho fatto a Gerusalemme: molti dei fedeli li rinchiusi in prigione con il potere avuto dai capi dei sacerdoti e, quando venivano messi a morte, anche io ho dato il mio voto. In tutte le sinagoghe cercavo spesso di costringerli con le torture a bestemmiare e, nel colmo del mio furore contro di loro, davo loro la caccia perfino nelle città straniere. (At 26,4-11)

In sella con San Paolo

Carissimo Timoteo, sono molto contento di sapere che stai bene; ero molto preoccupato per te. Ti conosco da quando eri piccolo e da quando tua nonna Loide e tua madre Eunice, diventate cristiane, chiesero per te il battesimo. Diventato grande, mi sei stato compagno in tanti viaggi e in tante avventure, come un **fedele scudiero.** Oggi per te è un un nuovo inizio, cominci la tua avventura senza di me, in una nuova comunità e insieme a tanti nuovi fratelli e sorelle, ma **non avere paura.**

Nessuno di noi diventa servitore e cavaliere di Gesù in un giorno.

Non pensare che sia tutto facile subito.

So che ti sembrerà strano ma anche io sono stato giovane e ho dovuto imparare. Anzi, ho dovuto proprio cambiare: pensa che io non ero neanche cristiano, anzi non sopportavo i cristiani al punto che li **perseguitavo,** li mettevo in prigione e addirittura ho partecipato anche all'uccisione di alcuni di loro.

Mi sentivo sicuro e intelligente a fare così, pensavo di farlo per dare gioia a Dio che volevo servire e per cui volevo lottare. Pensavo di vedere bene e di aver capito tutto. Mi accorsi più avanti di **essere stato cieco,** ma questo te lo racconterò domani.

Timoteo, mi raccomando vivi con tutto te stesso questo **nuovo inizio,** non esser testardo e zuccone come me, rimani aperto alla bellezza che c'è intorno a te, non aver paura di imparare e di ascoltare cose nuove. *In sella, caro Timoteo!*

Equipaggiati per la sfida

Il libro aperto. È l'inizio dell'avventura. È un libro aperto perché invita a scoprire un mondo nuovo, a cambiare sguardi e orizzonti da accogliere con l'entusiasmo e la curiosità della scoperta.

Allenati alla sfida

Ogni squadra costruisce **il proprio libro** a partire dalla copertina utilizzando alcuni cartoni. All'interno della squadra e con la presenza di un animatore, ogni partecipante si presenta brevemente con **il proprio nome** ed esprimendo **un desiderio** per il Grest. L'animatore raccoglie quanto emerso riportandolo all'interno della copertina. Sulla parte frontale viene scritto **il nome della squadra** che viene deciso insieme. Nel tempo libero, alcuni componenti della squadra possono decorare la copertina per renderla ancora più bella.

E sfida sia!

Oggi rimaniamo aperti e lasciamoci stupire dai volti, da ciò che faremo insieme e da ciò che succederà. **È un tempo nuovo** che ci è regalato, viviamolo fino in fondo come una cosa da scoprire e per cui appassionarci. **Viviamo tutti e tutto come un dono.**

Libri al cielo!

Finalità: riflettere sull'importanza della lettura e della cultura, nell'ottica della collaborazione e crescita dell'intera comunità.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 15'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: giornali, volantini pubblicitari, libri.

Istruzioni. I giocatori si dispongono in fila indiana e il conduttore pone, vicino all'ultimo della fila, una pila di giornali, libri e volantini, in numero uguale tra le squadre partecipanti. Al via, l'ultimo della fila passerà un libro al compagno davanti, facendolo passare da sopra la testa. Il secondo giocatore, a sua volta, lo passerà avanti fino a raggiungere il primo della fila che lo sistemerà a terra. Nel momento in cui il libro viene riposto a terra, il conduttore darà all'ultimo il via per il passaggio di un altro libro. Il gioco continua in questo modo fino allo scadere del tempo a disposizione. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, avrà realizzato una pila di libri con il maggior numero di elementi.

Variante 11-14 anni: per i partecipanti più grandi si può scegliere di aggiungere una difficoltà chiedendo ai ragazzi di svolgere l'intero gioco nel totale silenzio, proprio quello che caratterizza il momento della lettura. In questo caso il "via", di volta in volta, viene dato dal conduttore mediante un movimento del corpo (es. battere le mani) ed anche il passaggio dei libri lungo la fila deve avvenire in silenzio. Nel momento in cui la regola del silenzio non viene rispettata, il libro tornerà indietro e si ripartirà dall'ultimo componente della fila. Inoltre, si può aggiungere un punteggio ulteriore per chi, nel passaggio, memorizza il maggior numero di titoli di libri/riviste utilizzate.

Attenzioni educative: nella scelta del materiale da passare, gli animatori dovranno selezionare materiale adeguato (es. libri non molto grandi) per evitare che i partecipanti si facciano male durante il gioco.

Condivisione: Don Chisciotte crede molto nella lettura; sa che può cambiargli la vita. Al termine del gioco, provare a riflettere insieme sul significato della collaborazione, sull'importanza di unire le forze e di rispettare i tempi dell'altro per costruire qualcosa di "alto" che non possiamo realizzare da soli, su quanto i libri e la cultura siano l'unica cosa capace di generare qualcosa di "grande" per l'intera società.

Duello di emozioni

Finalità: mettersi nei panni dell'altro, cercare di vivere emozioni ed esprimerle agli altri.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 90'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di piccole dimensioni.

Occorrente: cartoncini con le emozioni scritte, fogli e cancelleria.

Istruzioni. L'attività si svolge all'interno della squadra o in uno "scontro di emozioni" tra squadre; scelta la modalità, lo svolgimento sarà lo stesso: ogni componente della squadra pescherà da un mazzo di cartoncini un'emozione (gioia, tristezza, rabbia, paura, sorpresa, disgusto, divertimento, disprezzo, contentezza, imbarazzo, eccitazione, colpa, orgoglio, sollievo, soddisfazione, piacere, vergogna) da mimare o da recitare, ma senza pronunciare la parola o sinonimi dell'emozione scelta. Una volta mimata l'emozione, gli altri componenti, che avranno ricevuto precedentemente un foglio con un pennarello/penna, dovranno scrivere l'emozione che pensano sia stata mimata, ma non dovranno dirla a voce alta. Finite tutte le rappresentazioni, si andrà alla lettura (sempre mimata) dei cartoncini: in buona sostanza, per verificare se l'emozione riportata da ciascuno sul foglio è corretta, ogni ragazzo dovrà immedesimarsi nel compagno e riprodurre a suo modo l'emozione che ritiene sia stata mimata inizialmente e che lui ha scritto sul cartoncino. Verrà, quindi, determinato il "vincitore" del gioco. Dopo questa prima parte, si passerà ad una seconda in cui vengono creati gruppi di 3-4 persone; sulla base delle 3-4 emozioni scelte da ogni componente del gruppo, la squadra dovrà andare a rappresentare una piccola storia che duri pochi minuti da presentare al resto della squadra o alle altre squadre.

Variante 6-8 anni: si può pensare di far rappresentare loro solo le sei emozioni primarie.

Attenzioni educative: durante le rappresentazioni, gli animatori devono prestare attenzione affinché tutti abbiano rispetto per le "emozioni" altrui; alla fine del gioco, potranno riprendere e spiegare alcune caratteristiche delle emozioni espresse. Saranno loro i garanti dei punteggi del gioco.

Condivisione: Don Chisciotte si immedesima tanto nei personaggi dei suoi libri, da trasformarsi in uno di essi e da vivere le loro stesse emozioni. Gli animatori si soffermeranno ad evidenziare quanto sia difficile, alle volte, manifestare le proprie emozioni e riconoscerle negli altri; ma anche quanto sia importante immedesimarsi negli altri per entrare in relazione e, comprendendo in modo profondo, aiutarli.

Armatura pesante? Ma utile!

Finalità: confrontarsi su quali sono i problemi che ognuno deve affrontare oggi e in futuro nella propria vita; esprimere quali sono gli strumenti che servono per proteggersi dalle difficoltà; esercitare comportamenti virtuosi e attivare processi di riflessione sul proprio agito.

Destinatari: tutti **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di piccole dimensioni; meglio se ci sono tavoli e sedie.

Occorrente: (per ogni partecipante) pennarelli o matite, un foglio di lavoro con un mulino con 4 grandi pale, un elmo, una corazza e una lancia.

Istruzioni. L'animatore lancia l'attività leggendo/recitando con enfasi un breve testo (anche inventato) su come è vestito Don Chisciotte, declamando le virtù della sua armatura e soffermandosi sulle caratteristiche dell'elmo, della corazza e della lancia (volendo anche mettendo in evidenza un possibile utilizzo alternativo di essi; per esempio: il cappello in metallo con la tesa affilata per tagliare del cibo....). Poi consegna ai partecipanti un foglio di lavoro spiegando di volta in volta le varie fasi:

Fase 1. L'animatore invita a pensare ad alcune sfide concrete che si trovano ad affrontare nella propria vita (es. mio fratello che mi stuzzica sempre...) e a scriverle in ognuna delle pale del mulino. A seguire ci sarà una breve esposizione di questi aspetti da parte di alcuni partecipanti.

Fase 2. L'animatore invita a rileggere i problemi scritti nelle pale del mulino e, sotto i disegni dell'elmo, della corazza e della lancia, a scrivere come loro affrontano tali problemi (es. l'elmo mi serve per difendermi non ascoltando le cattiverie che dice mio fratello...).

Fase 3. I lavori vengono appesi in un luogo visibile e diventano strumento di condivisione anche alla fine di ogni singola giornata (es. oggi ho usato l'armatura? Quando? Come?)

Attenzioni educative: per i ragazzi più piccoli, l'utilizzo dello strumento metaforico deve essere guidato sia nell'individuazione dei problemi, sia sul significato dell'armatura.

Condivisione: Don Chisciotte, prima di partire, si procura un'armatura di fortuna perché sa quanto potrà essergli utile nelle sue avventure. L'animatore, al termine dell'attività, ma anche alla fine di ogni giornata, si soffermerà a far comprendere come ciascuno di noi abbia quotidianamente delle sfide da affrontare e di come sia necessario attrezzarsi al meglio per non essere troppo vulnerabili. Nella fase di condivisione si proverà a tirare fuori dai ragazzi un elenco di azioni concrete che possano "difendere" ciascuno dai propri "pericoli".

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Una chiamata. È quella che ha sentito Don Chisciotte dopo aver letto le gesta eroiche di grandi uomini valorosi e che oggi, nell'**investitura a cavaliere,** diventa reale.

Una chiamata al servizio di Gesù è quella che, a partire da una caduta da cavallo, ha travolto Paolo facendolo diventare il grande **araldo del cristianesimo.**

Un'altra chiamata abbiamo sentito nel cuore e nella mente quando ci è stato chiesto di **diventare animatori,** di metterci al servizio dei più piccoli. È una chiamata che ci chiede ogni giorno di metterci in gioco solo ed esclusivamente **rivolti verso il bene dei ragazzi.** È una chiamata alla quale abbiamo deciso di rispondere affermativamente perché abbiamo sentito che non da soli si cresce, ma **insieme ad altri** compagni di avventura.

È una chiamata che ci invita ad essere pienamente noi stessi perché pienamente immersi nell'**amore di Cristo.**

La sfida della chiamata

Don Chisciotte riceve l'investitura da cavaliere
all'interno di una locanda che ai suoi occhi sembra un castello,
il castello giusto per essere ufficialmente dichiarato cavaliere.

Sareste così gentile da investirmi come cavaliere?

Il palco è diviso a metà. Da un lato c'è un paesaggio di campagna, dall'altro è allestita una locanda con tavoli e sedie. I due spazi sono separati da un "muro". Nella prima parte della scena, Don Chisciotte, armato di tutto punto e con il suo cavallo, è nella metà della campagna; nel corso della scena uscirà da una quinta e farà il giro (da dietro le quinte o, in maniera visibile sotto il palco) **per entrare nella locanda.**

Don Chisciotte: Che saggia decisione ho preso, Ronzinante! Pensavo sarebbe stato più difficile trasformarmi in cavaliere errante, invece... Eccoci qui! Ho tutto! Armi, cavallo, nome... E ho anche la dama da amare! Ho trovato un nome meraviglioso per la mia vecchia amata contadina Aldonza (con altisonanza e scandendo bene) **Dul-ci-ne-a Del To-bo-so.** (Fiero di sé) Wow! Che gran principessa e signora! (Facendosi ad un tratto serio) Un momento! (Con orrore esagerato) Benché io abbia ricevuto la chiamata per esserlo... Non sono affatto un cavaliere! Nessuno mi ha fatto l'investitura ufficiale! Che disdetta! Ciò significa che se incontro qualcuno non posso neppure combattere! Come ho potuto pensare di essere un vero cavaliere senza il titolo ufficiale! Forse devo rinunciare proprio all'impresa... (Illuminandosi) O forse no! Ho deciso! Farò come ho letto in alcuni libri: mi farò investire cavaliere alla prima occasione. Andiamo Ronzinante! Le occasioni dobbiamo andare a cercarle!

Don Chisciotte cammina sul palco, nella parte della campagna, esce e rientra da una quinta come a simulare un lungo cammino.

Don Chisciotte (fuori campo): Che sconforto! Camminiamo da tutto il giorno, ma qui non succede proprio un bel niente e io sono impaziente di dimostrare quanto sono valoroso!

Rientra in scena sconsolato, insieme a Ronzinante. Esce nuovamente per poi rientrare dal lato della locanda.

Don Chisciotte (fuori campo, o da sotto il palco): Ehi! Ma cosa vedono i miei occhi! Guarda, Ronzinante! Quello è un castello meraviglioso! Che torri e che merlature! C'è pure il ponte levatoio con il fossato! Attendiamo qui perché, come ogni storia che si rispetti, dobbiamo attendere che qualcuno suoni una tromba per annunciare che è giunto un vero cavaliere!

Don Chisciotte è fuori scena. Sul palco, nella parte della locanda, arrivano due donne (le locandiere) **che apparecchiano i tavoli uscendo e rientrando più volte. Dall'altra parte, quella della campagna, entra un signore con dei maiali che, ad un certo punto** (e mentre le due donne sono in scena) **suona un corno per radunare e far uscire di scena i suoi animali.**

Don Chisciotte (al suono del corno): Ecco il segnale! (Entra di soppiatto nella locanda, spaventando moltissimo le due donne): Non temete signore, non fuggano le vostre grazie!

Locandiera 1 (con faccia sorpresa che passa dalla paura alla risata, rivolgendosi all'altra donna): Ehi, ma come parla questo?

Locandiera 2 (all'altra, sottovoce, ridendo): Già, è proprio buffissimo.

Don Chisciotte (un po' seccato): Sarebbe interessante comprendere come mai le mie parole suscitino tale ilarità! (Le donne ridono ancora di più, Don Chisciotte alza un po' la voce) Allora? Si saluta così un vero cavaliere?

Padrone della locanda (entrando): Che succede qui?

Don Chisciotte: Ah, bene. Sono contento sia arrivato il padrone del castello... Le chiedo di redarguire chi si prende beffa del cavaliere che le sta parlando. (Con un inchino) Mi presento, sono Don Chisciotte della Mancia.

Padrone della locanda (alle donne che sorridono ancora, sottovoce): Sù, basta. Si capisce che non ci sta tutto con la testa. (A Don Chisciotte, ad alta voce e con riverenza) Gentile cavaliere, è davvero un onore averla qui. Vuole essere così gentile da accettare di essere mio ospite?

Don Chisciotte: Grazie signore, accetto volentieri l'accoglienza nel suo castello.

Locandiera 1 (avvicinandosi e aiutandolo a togliere l'armatura): Se mi permette, l'aiuto a spogliarsi delle armi. Solo che... (prova a togliere l'elmo, ma non ci riesce; con un gesto cerca supporto nell'altra donna)

Locandiera 2 (cercando con forza di slacciare l'elmo e perdendo un po' la pazienza): Argh... Ma come è legato questo coso! Accidenti! Beh... cavaliere... mangi con l'elmo!

Don Chisciotte: Va bene, però devo chiedervi una mano perché mi cade e son costretto a doverlo mantenere.

Locandiera 1: Non si preoccupi cavaliere, la imbocchiamo noi.

Locandiera 2 (tra sé): Ma tu vedi un po' che ci tocca fare.

Le due donne imboccano Don Chisciotte mentre lui mantiene l'elmo sollevato. Il padrone della locanda è lì che lo guarda divertito.

Don Chisciotte (dopo aver finito): Grazie, signore. L'accoglienza che ho ricevuto, mi rende risoluto! Sono pronto a chiedervelo: sareste così gentile da investirmi come cavaliere?

Padrone della locanda (sorridendo): Che richiesta! E perché volete essere investito cavaliere?

Don Chisciotte (con orgoglio): Per difendere l'onore delle dame e sconfiggere i nemici del bene.

Padrone della locanda (sorridendo): Vi capisco, signore. Anch'io amo i romanzi cavallereschi. (Tra sé) Mi fa tenerezza quest'uomo! (A lui) Sì, vi investirò cavaliere. (Sbadiglia) Domattina, però. Ora è tempo di riposare.

Il padrone della locanda e le due donne escono. Don Chisciotte, sedendosi sul proscenio, poggia l'armatura che le donne gli hanno tolto.

Don Chisciotte (con aria sognante): Che bello! Domani sarò cavaliere!

Sotto il palco appare un uomo con una mula.

Mulattiere: Non aveva altro spazio lei per mettere le sue cose? Proprio vicino all'abbeveratoio per gli animali. Bah ...

Don Chisciotte (destandosi al rumore del mulattiere che sposta le sue cose): Ehi! Chi sei? Chiunque tu sia, cavaliere insolente, come osi toccare le armi del valoroso cavaliere errante? Sta' attento a quello che fai, se non vuoi lasciare la vita in cambio della tua sfrontatezza!

Il mulattiere sposta ancora un po' le armi di Don Chisciotte che, a questo gesto, reagisce con uno spintone e il mulattiere cade.

Mulattiere: Ahi! Ma questo è matto! Aiutatemi!

Entrano altri uomini che iniziano a picchiare Don Chisciotte borbottando che non avrebbe dovuto permettersi di fare un'azione simile.

Padrone della locanda (entrando di corsa trafelato con un cappello da notte in testa): Ma che succede! Lasciatelo stare! Non vedete che è un povero matto?

Don Chisciotte (mentre cerca in malo modo di difendersi): Matto io? Siete tutti traditori! E voi, signore, come potete permettere che un nobile cavaliere errante sia trattato in questo modo!

Padrone della locanda (facendo segno agli altri di lasciar fare a lui): Ascolti Don Chisciotte. Non facciamoci distrarre da questo incidente di percorso. Lei è qui per essere nominato cavaliere. Facciamolo subito!

Don Chisciotte: Ma non aveva detto domani?

Padrone della locanda: Credo che il mondo abbia bisogno di lei e non possa più aspettare (Tra sé) E neppure io... Meglio che smammi così liberiamo la locanda da tutti questi guai.

Don Chisciotte: Ha ragione, signore! Che belle parole! Mi rivesto e Iniziamo subito. (Prende la sua armatura e, aiutato dalle donne la indossa nuovamente) Eccomi, sono pronto. Dov'è il libro?

Padrone della locanda (imbarazzato): Già dov'è il libro?

Locandiera 1 (al padrone, sottovoce, portandogli un libro che è già in scena): Ecco qui, usi il libro in cui annota le spese per l'orzo e la paglia! Lui non se ne accorgerà! E tolga il cappello da notte... è pur sempre un'investitura!

Il padrone della locanda (togliendo il cappello, sottovoce): **Giusto!** (Ad alta voce) **Eccoci** (Si posiziona dinanzi a Don Chisciotte che è in ginocchio e inizia a borbottare, come pregando): **Te nomino cavalieris** (tra sé, sottovoce) **de màttis...**

Il padrone passa la spada da un lato all'altro appoggiandola sulla spalla di Don Chisciotte, poi una donna cinge la cintura della spada attorno alla vita di Don Chisciotte.

Padrone della locanda: Bene! L'investitura è conclusa! Ora lei è un vero cavaliere!

Don Chisciotte: Grazie di tutto, signore. Ora sì che sono pronto per le mie avventure!

Locandiera 1 (ridendo di nascosto): Buona fortuna!

Locandiera 2 (ridendo di nascosto): Addio!

Don Chisciotte esce.

Percorso di Spiritualità

Salmo

Signore, alle spalle e di fronte mi circondi
e poni su di me la tua mano.
Stupenda per me la tua saggezza,
troppo alta, e io non la comprendo.
Sei tu che hai creato le mie viscere
e mi hai tessuto nel seno di mia madre.

Lettura

Un giorno mi recai a Damasco per condurre prigionieri a Gerusalemme anche i credenti in Gesù che stavano là, perché fossero puniti. Mentre ero in viaggio e mi stavo avvicinando a Damasco, verso mezzogiorno, all'improvviso una grande luce dal cielo sfolgorò attorno a me; caddi a terra e sentii una voce che mi diceva: «Saulo, Saulo, perché mi perséguiti?». Io risposi: «Chi sei, o Signore?». Mi disse: «Io sono Gesù il Nazareno, che tu perséguiti». Quelli che erano con me videro la luce, ma non udirono la voce di colui che mi parlava. Io dissi allora: «Che devo fare, Signore?». E il Signore mi disse: «Àlzati e prosegui verso Damasco; là ti verrà detto tutto quello che è stabilito che tu faccia». E poiché non ci vedevo più, a causa del fulgore di quella luce, guidato per mano dai miei compagni giunsi a Damasco. Un certo Anania, devoto osservante della Legge e stimato da tutti i Giudei là residenti, venne da me, mi si accostò e disse: «Saulo, fratello, torna a vedere!». E in quell'istante lo vidi. (At 22,5-13)

In sella con San Paolo

Ciao Timoteo, com'è andata il primo giorno nella tua nuova comunità? Grazie di tutto il bene che stai facendo e del coraggio che stai dimostrando. Spero di ricevere presto tue notizie. Non dimenticare mai che sei lì perché qualcuno ti ha **chiamato**.

Ti senti forse un po' solo, ma sappi che c'è qualcuno che **crede in te**, che ti ha **chiamato al suo servizio,** e che non ti farà mancare la forza e il sostegno. Mi ricordo ancora quando da Gesù ho ricevuto la mia chiamata al suo servizio: mi ha illuminato la mente e il cuore e ho capito che **senza di Lui non potevo vivere.**

Mi ha fatto vedere che non avevo capito nulla quando perseguitavo i suoi discepoli e che c'era invece una bella sfida pronta per me: quella di diventare **testimone** del grande amore che ha per tutti noi. Mi sentivo un po' matto, a pensare che avevo il cuore pieno di amore per quel Gesù che fino al giorno prima avevo perseguitato. Quando sono **caduto da cavallo** avvolto dalla luce di Gesù, non mi sono sentito punito ma fortunato: fra tutte le persone buone e brave che c'erano ha chiamato me che ero stato un violento e un duro. Allora, non temere Timoteo, **Gesù ti vuole bene e ha bisogno di te** e non ti farà mancare il suo aiuto: Egli ha cura di te. *In sella, Timoteo!*

Equipaggiati per la sfida

La Sella. È ciò che permette di salire a cavallo con facilità e va preparata per essere pronti a partire... e per rispondere alla tua personale chiamata.

Allenati alla sfida

Predente in mano la copertina del libro che si vuole continuare a costruire. Ad ogni squadra vengono dati alcuni fogli (della dimensione delle copertine) e ad ogni componente un foglietto a **forma di scudo** sul quale scrivere il proprio nome e un aggettivo che lo caratterizza da disegnare come un **simbolo araldico.** Gli stemmi vengono attaccati sui fogli e inseriti nel libro di squadra.

E sfida sia!

Non siamo qui per caso, **siamo stati chiamati ad esser qui** e a far parte di questa avventura. Viviamo con entusiasmo e prontezza ciò che ci verrà chiesto e proposto oggi: **nessuno può rispondere al nostro posto.**

Occhio al cavaliere... Falso!

Finalità: portare i ragazzi a comprendere che a volte, anche ciò che è sotto il nostro sguardo costante e quotidiano può nascondere qualcosa di "falso", pertanto è sempre bene porre la massima attenzione a tutto ciò a cui ci accostiamo.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 30', suddivisi in manche da 5' ca.

Spazio necessario: chiuso, di grandi/piccole dimensioni.

Occorrente: 2 palloni.

Istruzioni. All'interno della squadra, gli animatori, in base al numero di ragazzi, sceglieranno 4/5 cavalieri che saranno i "falsi cavalieri", la cui identità però sarà sconosciuta agli avversari, ma conosciuta solo dagli arbitri. Al primo fischio dell'arbitro, i ragazzi inizieranno a correre per tutto il campo da gioco, al secondo fischio si bloccheranno lì dove sono e non potranno muoversi per tutta la durata del gioco. Solo allora gli arbitri lanceranno nel campo 2 palloni che dovranno essere intercettati dai giocatori e dalle giocatrici. Lo scopo del gioco sarà lanciare la palla per colpire gli avversari: se colpiranno un cavaliere vero riceveranno un punto, se invece colpiranno un cavaliere falso il punto verrà raddoppiato. Vince chi, al termine del gioco, ha fatto più punti.

Variante 6-8 anni: per i più piccoli, si potrà dividere la squadra in metà cavalieri veri e metà falsi. Le identità però, saranno esplicitate a tutti sin dall'inizio. Vince chi al termine del gioco ha fatto più punti.

Variante 11-14 anni: l'identità dei cavalieri falsi è chiara dall'inizio del gioco. L'aspetto che cambia per i grandi è che i cavalieri falsi potranno muoversi continuamente per il campo per tutta la durata del gioco, anzi, non dovranno mai fermarsi! Ogni qualvolta verranno colpiti dagli avversari, la squadra riceverà un punto. Anche se colpiti però, i cavalieri falsi potranno continuare il gioco. Vince chi, al fischio, ha colpito più volte i cavalieri falsi della squadra avversaria.

Attenzioni educative: gli animatori dovranno monitorare il gioco e chiarire sin da subito che non è la potenza del tiro a far fare punto alla squadra e che basta semplicemente colpire il cavaliere.

Condivisione: nella nostra storia, non è sempre facile comprendere ciò che è vero da ciò che è falso. Al termine del gioco, l'animatore chiederà quanto sia stato facile/difficile colpire un cavaliere senza conoscere l'identità. Come hanno agito? Dal confronto sulle strategie di gioco, si cercherà di chiedere loro quali criteri ci si può dare nella vita per riconoscere il vero dal falso.

A Tutta Locanda

Finalità: collaborare in squadra e riflettere sull'importanza di tutti e ciascuno.

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso di grandi dimensioni.

Occorrente: (per ogni squadra) 1 tavolo, 1 sedia, 1 tovaglia, 1 piatto, 1 bicchiere, 1 forchetta, 1 coltello, 1 tovagliolo, 1 bottiglia con all'interno dell'acqua, 1 frutto, conetti.

Istruzioni. I ragazzi vengono divisi in squadre e, con i coni a disposizione, viene preparato, per ognuna di esse, un percorso a slalom. La squadra si dispone in fila indiana e, accanto ad essa, si ripongono i materiali utili per "allestire la locanda". Ogni squadra deciderà, inoltre, il giocatore che siederà al tavolo a consumare il pasto. Al via, gli oggetti dovranno essere portati a staffetta dall'altra parte del percorso, con il seguente e perentorio ordine: tavolo, sedia, tovaglia, piatto, bicchiere, forchetta, coltello, tovagliolo, uva (o altra frutta) e bottiglia. Come in ogni staffetta, ogni componente dovrà posare il suo oggetto e tornare alla base, dando il via al compagno di squadra che lo segue incaricato di portare l'oggetto successivo. Portato l'ultimo oggetto (la bottiglia) partirà il giocatore che dovrà sedersi al tavolo, mangiare il frutto, versarsi l'acqua in un bicchiere e bere. Bevuta l'acqua tornerà dalla propria squadra e darà il via al disallestimento della locanda dove gli oggetti verranno riportati alla base nel senso inverso (dalla bottiglia al tavolo). Vince la staffetta la squadra che finirà prima il tutto. Se la squadra sbaglia l'ordine degli oggetti, deve ricominciare da capo.

Attenzioni educative: se i ragazzi sono tanti, formate gruppi di gioco di massimo 10 persone. Per i ragazzi più piccoli, potrebbe essere utile fornire la squadra di un foglio riassuntivo con disegnati in ordine gli oggetti da portare per l'allestimento e il disallestimento. Siate fantasiosi nell'allestire la vostra locanda con altri oggetti o altre pietanze, rendendo la staffetta più coinvolgente.

Condivisione: quanto sono preziose le locande che Don Chisciotte incontrerà nel suo cammino! Alla fine del gioco, riflettere sull'importanza di costruire qualcosa insieme che possa essere utile per gli altri.

Cavaliere, io ci sarò!

Finalità: riflettere sull'importanza di avere delle virtù e di saperle spendere per un obiettivo importante.

Destinatari: tutti **Durata:** 120'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni

Occorrente: materiale per percorso (coni, cerchi, corde, un verme finto, una scatola con buco e materiale gelatinoso, biglietti - uno per partecipante-, fogli e penne, immagini di Klimt o di altri artisti); bollini per ogni prova superata; uno stemma da cavaliere (che i giocatori dovranno completare con i bollini conquistati).

Istruzioni. Ogni bambino/bambina o ragazzo/a, per ottenere l'investitura da cavaliere, dovrà superare 4 prove di diversa natura: una forza fisica, una prova di coraggio, una sul senso dell'onore e una sulla fedeltà. Verranno, quindi, predisposte 4 postazioni (se serve 8, in modo da far ripetere ogni prova due volte); ogni squadra o i singoli ragazzi gireranno per le 4 postazioni e dovranno superare la prova corrispondente. Superata ogni prova, riceveranno un bollino che dovranno apporre in uno stemma da cavaliere consegnato loro all'inizio del gioco. Si descrivono di seguito le quattro postazioni.

- **Prova di forza fisica:** i giocatori dovranno svolgere un percorso con salti, una corsa, un esercizio di equilibrio e uno di mira.
- **Prova di coraggio:** bendato, un giocatore dovrà lasciarsi passare sul viso un verme (owiamente finto, ma lui non lo saprà) e poi metterà la mano in una scatola con roba gelatinosa per trovare un biglietto in cui troverà una scritta da recitare (Cavaliere io sarò, anche senza il mio cavallo. perché so che non si può stare seduti ad aspettare: così cercherò un modo molto bello, se si può, per riuscire a donare quello che ho nel cuor).
- **Prova d'onore:** innanzitutto l'animatore spiegherà cosa significa "Onore" (essere persone che possono essere credute/credibili, sulle quali si può contare, che ci sono quando si è nel bisogno, che si rendono conto delle situazioni); successivamente ogni giocatore dovrà creare un acronimo con il proprio nome per spiegare cos'è l'ONORE.
- **Prova di fedeltà:** i giocatori dovranno riprodurre nel modo più fedele possibile un'immagine data (come immagine si possono prendere quadri di Klimt o di altri artisti).

Una volta terminate le 4 prove, ogni cavaliere riceverà l'investitura ottenendo anche un premio simbolico (uno scudo, un vessillo, una spilla, ecc...).

Attenzioni educative: si dovrà accompagnare ogni prova con una piccola spiegazione sull'importanza della virtù nella vita del cavaliere e avere un numero di animatori sufficienti a seguire il corretto svolgimento delle diverse prove in contemporanea.

Condivisione: per Don Chisciotte è molto importante ricevere l'investitura da cavaliere; il gesto simbolico diventa un modo per esplicitare le sue virtù. Ciascuno dei ragazzi quali virtù possiede da poter "gridare al mondo"?

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

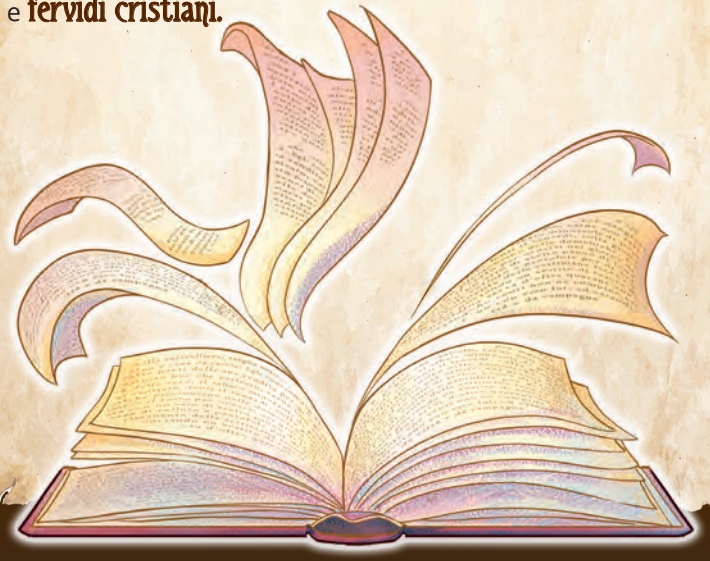
i Contenuti

Può esistere un'attività estiva senza un gruppo di persone che hanno il desiderio di stare insieme? La sfida di oggi ci porta a comprendere l'importanza di avere una **comunità** di riferimento capace di **dare casa a tutte le aspettative** che si celano dietro un'avventura come quella che abbiamo appena iniziato.

Per Paolo, dopo la sua conversione, la prima comunità è stata quella che lo ha **sostenuto** e gli ha permesso di comprendere la bellezza dell'incontro con Cristo. Don Chisciotte invece inizia il suo viaggio da solo e l'incontro con un gruppo di mercanti **(la comunità dei larghi cappelli)** non è dei migliori.

In questa avventura estiva non siamo mai soli. Abbiamo un **gruppo di animatori** che speriamo si trasformi in una comunità, all'interno della quale le doti della cavalleria possano trovare dei **grandi interpreti.**

Inoltre abbiamo anche una comunità cristiana più vasta, che crede in noi e ci chiede di essere **appassionati educatori** e **fervidi cristiani.**



La sfida della comunità

3

Don Chisciotte incontra dei mercanti con larghi cappelli e, scambiandoli per altri cavalieri, li sfida a dire che la sua Dulcinea sia la dama più bella di sempre. Non contento delle risposte e, continuando a provocarli come nei veri romanzi cavallereschi, si guadagnerà un bel po' di bastonate.

Non dite baggianate!

Don Chisciotte (fuori campo): Avanti, mio fedele Ronzinante! Andiamo alla ricerca di nuove avventure!

Entrano in scena Don Chisciotte con il suo cavallo.

Don Chisciotte: Ah, che bello il mondo della cavalleria! Oggi è un giorno perfetto per sfidare qualche nobile rivale! Ma che vedo laggiù! Proprio una bella combriccola di cavalieri erranti! (Alzando la voce per farsi sentire dai mercanti che sono sul fondo della platea) Sono sicuro che sono pronti a sfidarmi!

Sei mercanti, con dei larghi cappelli sulla testa, arrivano sotto il palco partendo dal fondo della platea.

Mercante 1: Buongiorno, signore. Dicevate a noi? Possiamo offrirvi qualcosa?

Don Chisciotte: Certo che parlavo con voi! Finalmente ci incontriamo, nobili cavalieri!

Mercante 2: Ci spiace deludervi, signore, noi non siamo cavalieri.

Don Chisciotte (sospettoso): Ah, no? (Tra sé) Questi pensano di fregarmi.

Mercante 1: Si, signore, siamo solo dei mercanti che stanno viaggiando per lavoro.

Don Chisciotte (sorridendo amaramente, scettico): Non dite baggianate! Lo so, siete la famosa comunità dei cavalieri dai larghi cappelli! (Sicuro di sé) Credete non capisca cosa vogliano dire quei cappelli?

Mercante 3: Beh, qualcosa dicono di sicuro.

Don Chisciotte: Visto? Non mi sbaglio mai io.

Mercante 1 (prendendolo in giro): Come no. Questi cappelli dicono solo una cosa. E cioè che il sole ci stava ustionando e abbiamo trovato un buon sistema per proteggerci.

Don Chisciotte (tra sé): Non avevo dubbi! Ha detto "proteggerci"! (Risoluto e fiero di sé) Lo sapevo che eravate qui per battervi! Vediamo se avete la stoffa per affrontarmi in duello!

Mercante 4 (mostrando le stoffe che porta in un grande sacco, ironico): Stoffe ne abbiamo solo alcune, ma stiamo andando ad acquistare dell'altra seta a Murcia.

Mercante 5 (ridendo): Questa è bella!

Don Chisciotte (arrabbiato e alzando la voce): Mi state prendendo in giro per caso?

Mercante 1 (ironico): Mai! Non ci permetteremmo mai!

Don Chisciotte (sempre più arrabbiato): Non cercate di ingannarmi, valorosi guerrieri! La mia pazienza non è infinita.

Tutti ridono sempre di più.

Mercante 6 (cercando di convincere gli altri a non ridere): Ci creda, signore, siamo sei umili mercanti di Toledo e come le ha detto il mio amico, stiamo andando a Murcia a comprare delle sete.

Don Chisciotte (scettico): Sete o no, siete comunque cavalieri erranti, e come tali dovete dimostrare il vostro valore.

Mercante 4 (sorridendo divertito): E ci dica, come possiamo dimostrare il nostro valore?

Don Chisciotte: Che tutti si fermino prima di ammettere che non vi è al mondo donzella più leggiadra dell'imperatrice della Mancia, la senza pari Dulcinea del Toboso.

Mercante 1 (interdetto): Cosa?

Mercante 2: Imperatrice della Mancia?

Mercante 3: Dulcinea del Toboso?

Mercante 4: Ma di cosa state parlando, signore!

Mercante 5: Boh...

Don Chisciotte (infuriato): Basta con gli scherzi! Vi sfido a provarmi che esiste una dama più bella di lei!

Mercante 2: Ma signore, noi non possiamo accettare questa sfida. Davvero non sappiamo nulla della vostra Dulcinea.

Don Chisciotte (indignato): Come osate negare l'esistenza della mia amata! Vi sfido a duello!

Mercante 6 (pacifico, trattenendo gli altri che iniziano ad innervosirsi e ad avvicinarsi minacciosi a Don Chisciotte): Calmatevi! Ecco signore, stiamo solo scherzando. Se proprio volete, siamo disposti ad affermare che Dulcinea è la dama più bella, e lo diremmo anche se fosse guercia.

Don Chisciotte (ancora più infuriato): Come osate offendere la mia amata!

Mercante 6: Ma come offendere! Stavo dicendo proprio il contr...

Don Chisciotte (interrompendolo): Questo è veramente troppo (Prende la lancia e si prepara all'attacco, ma inciampa e cade).

Mercante 3 (ridendo): Ecco il grande cavaliere che cade a terra come un bambino!

Mercante 4 (ridendo): Chi la fa l'aspetti!

Mercante 1: Andiamo, questo è un matto.

Don Chisciotte (arrabbiato): Non ridete, anime codarde! Miei prigionieri, aspettate! (Cerca di rialzarsi, ma non ci riesce per via delle armi pesanti che porta) C'è una sfida da affrontare!

Mercante 4 (spazientito): Ora mi stai proprio stufando, cavaliere dei miei stivali! Basta! (Si avvicina a Don Chisciotte e lo colpisce con la sua stessa lancia, poi lo bastona un po'). Un vero cavaliere non sfida dei mercanti indifesi!

Mercante 1: Dai, lascialo in pace... Non ci sta tutto con la testa!

Mercante 4: Hai ragione, solo che mi ha fatto proprio spazientire! Ma chi crede di essere!

Don Chisciotte (dolorante): Ah! Ah! (Con aria di sfida) Forse non avete capito... Come chi credo di essere! Io sono...

Mercante 5: Un matto! Tu sei un matto!

Don Chisciotte: Vigliacchi! Aspettate che mi rialz... (prova a rialzarsi e ricade al suolo)

Mercante 1: Andiamo, ci ha già fatto perdere troppo tempo!

Mercante 2: Già, la seta ci aspetta...

Mercante 3: Questo crede di stare in un libro... è fuori come un balcone!

I mercanti escono.

Don Chisciotte (sempre dolorante): Non siete abbastanza coraggiosi per affrontarmi!

Mercante 4 (fuori scena): Ma sentitelo! Continua! Ora torno indietro e lo finisco!

Mercante 1 (fuori scena): Lascialo in pace.

Don Chisciotte (sempre lamentandosi): Siete dei codardi, dei codardi come tutti gli altri! (Toccandosi il costato) Ahi Ahi!

Contadino (entrando): Sento dei lamenti!

Entra un contadino e si avvicina zelante a Don Chisciotte.

Don Chisciotte: Ahi Ahi Ahi. Vigliacchi!

Contadino: Signore! Sta bene? Cosa le è successo? La aiuto a togliere questa armatura innanzitutto (aiuta Don Chisciotte a spogliarsi) così può rimontare sul suo cavallo.

Don Chisciotte: Sono stati dei codardi cavalieri, talmente codardi sono scappati dalla paura! Grazie signor Rodrigo di Narvaez.

Contadino (incredulo): Eh? Come mi ha chiamato? Guardi che io sono Pedro Alonso, e lei - l'ho riconosciuta - è il signor Chisciana! Veniamo dallo stesso paese!

Don Chisciotte: Guardi... Non c'è bisogno che me lo dica lei. Io lo so bene chi sono, e so anche che posso essere tutti i dodici Paladini di Francia insieme, perché molto più grandi delle loro saranno le mie imprese.

Contadino (scettico): Sarà... per ora compiamo almeno l'impresa di risalire a cavallo, che è già un passo avanti.

Il contadino accompagna Don Chisciotte "sul cavallo" e lo sostiene fino all'uscita di scena di entrambi.

Percorso di Spiritualità

Salmo

Signore, ti lodo,
perché mi hai fatto come un prodigio;
sono stupende le tue opere,
tu mi conosci fino in fondo.

Lettura

Dopo l'incontro con la luce di Gesù, Paolo rimase alcuni giorni insieme ai discepoli che erano a Damasco, e subito nelle sinagoghe annunciava che Gesù è il Figlio di Dio. E tutti quelli che lo ascoltavano si meravigliavano e dicevano: «Non è lui che a Gerusalemme infieriva contro quelli che invocavano questo nome ed era venuto qui precisamente per condurli in catene ai capi dei sacerdoti?». Trascorsero così parecchi giorni e i Giudei deliberarono di ucciderlo, ma Saulo venne a conoscenza dei loro piani. Per riuscire a eliminarlo essi sorvegliavano anche le porte della città, giorno e notte; ma i suoi discepoli, di notte, lo presero e lo fecero scendere lungo le mura, calandolo giù in una cesta. Venuto a Gerusalemme, cercava di unirsi ai discepoli, ma tutti avevano paura di lui, non credendo che fosse un discepolo. (At 9,19-26)

In sella con San Paolo

Ciao Timoteo, grazie per la tua lettera che ha riempito il mio cuore di gioia. Sono felice che stai facendo nuove amicizie e che nella **comunità** entrino nuove persone, rendendola sempre più bella. Non possiamo vivere l'avventura con Gesù da soli.

So che tu mi conosci come una persona forte, severa, decisa, ma all'inizio della mia vita da servo di Gesù non ero così: Lui mi ha reso forte, ma lo ha fatto sostenendomi attraverso tanti suoi discepoli. Senza la comunità non avrei saputo come fare; tanti cristiani mi sono stati vicini e hanno creduto in me. Molti invece mi tenevano lontano e mi guardavano male. Li capivo: li avevo perseguitati fino a poco prima. Qualcuno però ha rotto le paure e mi ha donato **fiducia e amicizia.**

Altri no e qualcuno ha cercato addirittura di uccidermi... ma non importa, anche io ero stato come loro per tanto tempo.

Timoteo, non aver paura di donare la tua amicizia e ringrazia per ogni persona della tua comunità: tu ne hai bisogno e loro hanno bisogno di te. Se ci **amiamo gli uni gli altri,** se ci **perdoniamo,** Gesù è in mezzo a noi e insieme possiamo fare cose grandi e belle. *In sella, Timoteo!*

Equipaggiati per la sfida

Lo stemma. Indica l'appartenenza alla famiglia e alla nobiltà. Ci distingue da chi non fa ancora parte della comunità e nello stesso tempo rappresenta ciò che unisce.

Allenati alla sfida

Ad ogni squadra è affidato un cartoncino grande a forma di scudo con l'incarico di trovare insieme alcune **caratteristiche positive** necessarie ad **essere squadra.** Queste caratteristiche vengono scritte sullo scudo che viene attaccato al libro di squadra nella copertina frontale.

E sfida sia!

Non siamo soli, mai. La sfida odierna ci porta a scoprire che la gioia e il divertimento vengono dall'essere **insieme**. Nelle attività, nei giochi, nel tempo libero, coinvolgiamo tutti e non lasciamo nessuno da parte.

Cappelli in equilibrio

Finalità: sviluppare la concentrazione e non lasciarsi vincere dalle provocazioni, indotte dalle difficoltà che subentrano nel costruire un cappello, il più alto possibile e che abbia la più ampia superficie.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, con dei piani d'appoggio.

Occorrente: (per ogni squadra) 50 spaghetti (spessi tipo quadrotti o bucatini), 5 marshmallow, tanti pezzetti di spago pretagliato di circa 20 cm

Istruzioni. Il gruppo dovrà costruire una struttura somigliante ad un cappello, utilizzando solo ed esclusivamente gli oggetti consegnati. Vince il gruppo che avrà costruito il cappello dalle dimensioni più grandi.

Variante 11-14 anni: si può introdurre una variante stressogena, per esempio dando un compito segreto ad uno della squadra che deve continuamente sminuire il lavoro degli altri, svilire le idee altrui, distrarre, provocare, fare il mercante della situazione come nella puntata odierna.

Attenzioni educative: per fare in modo che tutti siano adeguatamente coinvolti, dare dei turni di lavoro, facendo in modo che ogni componente metta uno spaghetto prima di proseguire nella turnazione. Far utilizzare i guanti nell'utilizzo degli spaghetti e tenere i piani d'appoggio puliti, è importante per non sprecare la pasta e concludere tutto con una bella spaghettata!

Condivisione: al termine dell'attività, riflettere sul ruolo del gruppo, su quanto sia importante l'idea del singolo in condivisione con quelle altrui, e sulla possibilità di sentirsi vincenti per la realizzazione di un progetto comune.

Mercanti vs Cavalieri

Finalità: allenarsi a connettere ambiti e informazioni, elaborando domande di senso attraverso l'analisi di parole/indizio.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di piccole dimensioni

Occorrente: (per ogni squadra) strisce di carta con le parole/indizio, pennarelli.

Istruzioni. Per cominciare, l'animatore racconterà l'episodio del giorno e si soffermerà su come Don Chisciotte, scambiando i mercanti per altri cavalieri, li sfidi di continuo. Il gioco consiste nel costruire/indovinare la domanda più coerente possibile a partire da alcune parole/indizio fornite. L'animatore ha infatti predisposto 4/5 domande su temi che intende affrontare con i partecipanti e ha individuato 5 parole legate a quella domanda. A titolo esemplificativo:

- Parole/indizio manche 1 > terra – gas - contenitori – spreco – plastica
- Risposta manche 1 > Quali sono le problematiche principali che riguardano la sostenibilità?
- Parole/indizio manche 2 > partecipazione – voto – donne – universale – diritto
- Risposta manche 2 > In cosa consiste la democrazia?

L'animatore divide, quindi, il gruppo in squadre e, facendo procedere i giocatori con la modalità staffetta, dichiara che consegnerà 5 parole, una alla volta, per costruire una domanda a partire dalle parole stesse. La parola può essere consegnata su una striscia di carta. Dopo aver ricevuto la prima parola/indizio la squadra può già formulare la domanda, considerando che ha solo 3 tentativi durante ogni manche del gioco. Se la squadra vuole tentare la risposta, ferma il gioco (magari con un dispositivo rumoroso a disposizione) e declama la sua risposta. In questa fase, l'animatore, rivolgendosi a tutti, dice solo SÌ o NO, e invita a non buttare via la risposta, anche se sbagliata.
Al termine delle 5 parole, se nessuna squadra ha costruito una domanda più vicina possibile a quella definita dagli animatori, le squadre devono presentare una domanda che ritengono vincente. L'animatore assegna il punto alla squadra che si è avvicinata di più.

Variante 11-14 anni: oltre ad identificare domande complesse utilizzando parole/indizio più difficili, si potrà inserire anche un dibattito finale a partire dal tema lanciato dalla domanda.

Attenzioni educative: l'animatore deve essere molto bravo ad essere equilibrato nell'assegnazione dei sì o dei no, in modo da evitare polemiche sulla discrezionalità delle scelte. Sarà importante verificare che tutta la squadra sia opportunamente coinvolta nell'interpretazione degli indizi e che ogni domanda elaborata dalle squadre, abbia poi una valorizzazione.

Condivisione: Don Chisciotte ha confuso i mercanti per nemici, interpretando in modo errato il simbolo dei cappelli da loro utilizzati. Quante volte anche noi facciamo delle deduzioni sbagliate? Può partire di qui una condivisione importante sui pregiudizi. Inoltre, l'animatore può scrivere su un foglio A3 le domande e appenderle in modo visibile per stimolare un dibattito sugli argomenti emersi.

Mille modi per dipingere

Finalità: sperimentare tecniche e posizioni diverse per riprodurre immagini e ritratti.

Destinatari: tutti **Durata:** 90'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni

Occorrente: cartoncini, fogli e pennarelli/penne, tempere, gessetti, acquerelli, pennelli e altri strumenti anche insoliti per dipingere (es. tappi, cottonfioc, forchette, spugne, ecc...). Per creare i pannelli si possono utilizzare cartoni e poi fogli di carta da pacchi e materiali di riciclo (scatole delle uova, rotoli di carta igienica, pluriball, carta ondulata, liscia,...).

Istruzioni. All'interno dell'oratorio o nello spazio esterno, verranno predisposti dei pannelli multi sensoriali; questi pannelli potranno essere fatti in due modi:

- realizzando una base di cartone liscia, su cui verranno posti i fogli di carta da pacchi e sopra attaccate le varie superfici di materiale da riciclo poste in maniera casuale
- predisponendo dei pannelli di pellicola trasparente sospesi (vedi link https://pin.it/1JTOjyc).

Una volta creati i pannelli, potranno essere posizionati in ogni luogo dell'oratorio (sotto i tavoli, per terra, in basso, in alto,...) in modo da "costringere" i ragazzi di mettersi in varie condizioni e posizioni per dipingere (sdraiati, in piedi, in ginocchio,...). Davanti ad ogni pannello, verranno posizionate due o tre tipologie di colori e attrezzi per dipingere, insieme al ritratto da fargli fare. Come ritratto potrete scegliere o l'immagine di Dulcinea (la grafica è scaricabile sul sito dell'attività estiva) oppure altri ritratti come le loro foto o ritratti di personaggi famosi.

Una volta predisposto tutto il materiale, i ragazzi potranno dare libero sfogo alla loro fantasia.

Attenzioni educative: è importante che ci sia abbastanza materiale per tutti e che le postazioni siano sufficienti per il numero di presenti.

Condivisione: far riflettere i ragazzi su come la loro fantasia e la loro capacità di risolvere i problemi siano preziose per raggiungere un obiettivo. Si potrà anche pensare ad una mostra finale e premiare il ritratto o i ritratti più fedeli alla realtà e quelli più fantasiosi.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

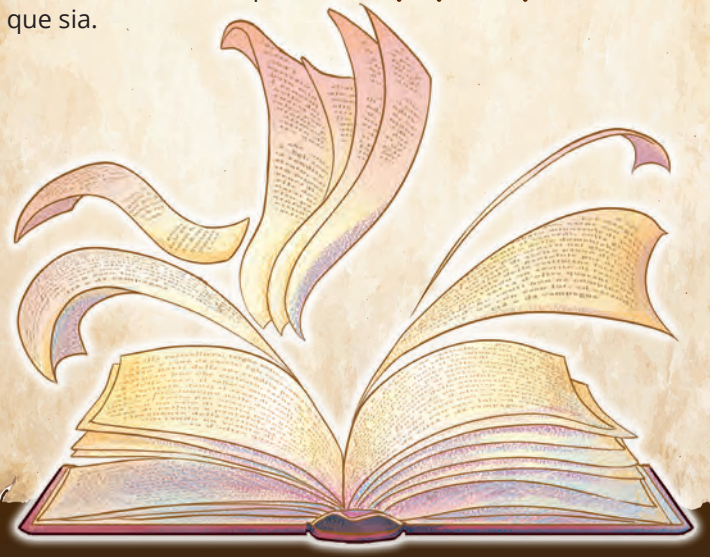
i Contenuti

Accettare la sfida della **missione** vuol dire decidere, per un tempo della nostra vita, che abbiamo un obiettivo preciso e che cercheremo di raggiungerlo con **tutte le nostre forze.**

Per un cavaliere errante è quello di andare in cerca di avventure eroiche, mettendosi dalla **parte dei deboli e delle dame** per sconfiggere il male.

Per Paolo è quello di lasciare le comodità del vecchio lavoro di tessitore di tende per **condividere il dono della fede** e raccontare dell'incontro con Gesù a tutti quelli che non ne hanno sentito parlare. Una missione che inizia con due compagni di viaggio: **Sancio Panza** e **Barnaba**.

Anche noi abbiamo una missione da compiere e dei compagni di viaggio. Ogni giorno ci daremo nuovi obiettivi per affrontare al meglio i **bisogni dei ragazzi,** ascoltandoli, sostenendoli, prendendoli per mano, nella consapevolezza che andare in missione è un'esperienza unica e irripetibile... come unico e irripetibile è l'**incontro con l'altro,** chiunque sia.



La sfida della missione

Tornato a casa dopo l'avventura dei mercanti, Don Chisciotte viene accudito e rimesso in sesto da governante, nipote, curato e barbiere che, nel frattempo, provvedono a far sparire tutti i suoi libri (considerati la causa dei suoi mali). Quando agli occhi di tutti sembra che il cavaliere sia "guarito", lui incontra il contadino Sancio Panza e lo convince a partire insieme per bellissime avventure.

Che se ne fa uno di tutti quei libri!

Ad un lato della scena c'è Don Chisciotte in un letto, dall'altra parte ci sono governante, nipote, curato, barbiere con accanto una grande pila di libri.

La prima parte della scena è completamente mimata: i parenti di Don Chisciotte, sfogliano i libri e li gettano fuori dalle quinte come se oltre ci fosse un fuoco acceso (se possibile far fuoriuscire fumo dalla quinta). **Quando tutti i libri sono stati "buttati", entra un muratore cui viene mimata la richiesta di "murare" lo spazio, in corrispondenza di un'altra quinta** (sempre sul lato opposto a quello in cui è Don Chisciotte).

Il muratore esce e rientra con il materiale (vanno bene anche dei "mattoni" fatti da scatole) **e provvede al lavoro.**

Muratore: Uff... è tutto il giorno che sono con la cazzuola, il secchio, il cemento, i mattoni. Ah, la schiena. Mi sono alzato stamattina alle quattro per tirare su sto muro! E porta il sacco, e porta i mattoni e fai il cemento! E per cosa? Per costruire una chiesa, un palazzo, un oratorio? Magari! Solo per murare una porta.

Governante: So che sembra una cosa sciocca ma, davvero, è per una buona ragione.

Muratore: Dice? Signora, alla fine dietro la porta ci sono solo libri! Che male possono fare mai dei libri? È anche vero chiedersi: che se ne fa uno di tutti quei libri!

Curato: Eh... quelli sono libri che riempiono la testa di cattivi pensieri!

Muratore: Capisco, effettivamente se leggi continuamente storie di cavalieri non pensi alle cose serie come il pane, il lavoro, il dormire, il mangiare e poi ancora il mangiare...

Nipote di Don Chisciotte (interrompendolo): Non scherzi! Lei non immagina! Lo abbiamo recuperato per un pelo; era pieno di lividi, graffi. Come si può ridurre un pover'uomo così!

Muratore (scettico): Davvero? Era proprio messo così male? Per i libri?

Barbiere: Malissimo! Del resto, è un povero vecchio che si è fissato con questa storia della cavalleria, delle dame, dei castelli, dei giganti...

Nipote di Don Chisciotte: E non ti dico il cavallo com'era messo! Mio zio Alonso non è cattivo, è che a furia di leggere quei libri pieni di fantasie... Noi gli vogliamo bene, l'abbiamo nutrito, lavato, curato, messo a letto e... gli abbiamo bruciato un po' di libri.

Barbiere (zelante): Ma per il suo bene!

Nipote di Don Chisciotte (un po' imbarazzata): E vi abbiamo chiesto di murargli il resto.

Curato: Ma per salvarlo!

Muratore (scettico): Se lo dite voi...

Nipote di Don Chisciotte: Ci comprenda, abbiamo pensato che togliendo la causa del male, possa cessare anche l'effetto!

Muratore: Ho capito. (Tra sé) Io intanto un libro me lo sono preso prima di chiudere... mi hanno fatto venire la curiosità.

Don Chisciotte si alza dal letto, si sgranchisce ed esce dal lato opposto agli altri.

Governante (mentre Don Chisciotte si alza): Guardate, sembra stia meglio!

Curato: Sia ringraziato il cielo!

Nipote di Don Chisciotte: Sembra sereno!

Muratore (ironico): Non so se continuerà ad esserlo quando non troverà più nessun libro! Comunque... Io ho terminato. Arrivederci!

Il muratore prende dei soldi dalla nipote ed esce.

Dopo poco, rientra Don Chisciotte che va verso la quinta "murata", alla ricerca della porta della sua biblioteca che non trova.

Governante (vedendo arrivare Don Chisciotte): Zitti, zitti, sta arrivando!

Don Chisciotte (guardandosi intorno): Ehi, ma dov'è! Dov'è la stanza?

Governante: Che stanza cerca Vossignoria?

Don Chisciotte (continuando a guardarsi intorno): La mia biblioteca, i miei libri... dove sono? I miei poveri libri che fine hanno fatto? Ne sapete qualcosa?

Curato: Caro Alonso, non immagina!

Governante: Signore, ormai in questa casa non ci sono più stanze né libri, perché si è portato via ogni cosa lui...

Don Chisciotte: Lui chi?

Curato: Il diavolo in persona!

Nipote di Don Chisciotte: Non era il diavolo, ma un incantatore che è venuto su una nuvola la notte dopo che voi siete andato via di qui.

Governante: Sì! Smontando da un drago su cui era a cavallo è entrato nella stanza e non so cosa ha combinato!

Nipote di Don Chisciotte: Fatto sta che dopo poco tempo è andato via al volo dal tetto...

Barbiere: E ha lasciato tutta la casa piena di fumo!

Nipote di Don Chisciotte: Io e la governante ci ricordiamo bene che prima di andarsene ha gridato che per una antica e segreta inimicizia che aveva con il padrone della casa e di quei libri lasciava in casa danni che si sarebbero visti dopo. Che cosa orribile!

Don Chisciotte: Vi ha detto come si chiamava?

Governante: Credo abbia detto che si chiamasse Mugnatone

Don Chisciotte: Ma no, avrà detto Frestone!

Governante: Non so se si chiamava Frestone o Trescone. So solo che finiva in "one".

Don Chisciotte (serio): Sì, sì, ho capito bene chi è.

Nipote di Don Chisciotte: Ah sì?

Don Chisciotte: Sì, si tratta di un mago incantatore, mio grande nemico, che mi odia. Maledetto! Ha fatto scomparire il mio tesoro, i miei libri! Per fortuna ho una grande memoria e ricordo tutto quello che ho letto!

Nipote di Don Chisciotte (sarcastica): Una bella fortuna proprio!

Governante (zelante, per cambiare discorso): Ma piuttosto, come si sente Alonso?

Don Chisciotte: Libri a parte, direi benissimo. Ormai sono giorni che riesco a fare una passeggiata ogni mattina. Ho conosciuto quel vicino... Sancio...

Governante: Chi, il contadino che abita di fianco?

Don Chisciotte: Sì, simpatico, devo dire!

Barbiere (sottovoce, al curato): Effettivamente lo vedo in forma il nostro Alonso!

Nipote di Don Chisciotte (sottovoce): Sì, sembra che la follia sia svanita, sono giorni che non nomina stupidate di cavalieri, battaglie e dame!

Governante: Bene, io esco a fare faccende.

Curato e Barbiere: Sì, andiamo anche noi. Mi sa che possiamo stare tranquilli.

Nipote di Don Chisciotte: Andiamo, sì. (Agli altri, tranne che a Don Chisciotte) Sembra sia guarito del tutto.

Tutti escono. Resta solo Don Chisciotte che fantastica e mima gesti di battaglie. Si sente il suono di un campanello. Entra Sancio Panza.

Sancio Panza: Ho deciso signore.

Don Chisciotte: Davvero?

Sancio Panza: Sì, sono pronto per la grande missione.

Don Chisciotte: Le mie parole l'hanno persuaso allora!

Sancio Panza: Sì, signore.

Don Chisciotte: Dunque sarai mio scudiero?

Sancio Panza: Sì, signore. Le farò da scudiero!

Don Chisciotte: Ne sono molto felice!

Sancio Panza (Sognante): Pensare di diventare (scandendo le parole in modo altisonante) governatore di un'isola, che meraviglia! Che sogno! Quando partiamo?

Don Chisciotte: Dobbiamo attendere un pochino, scudiero.

Sancio Panza: Oh, no! Ma io sono impaziente!

Don Chisciotte: Ascolta il mio consiglio, Sancio. Occorre partire senza dare troppo nell'occhio.

Sancio Panza: In che senso, signore? Cosa dovremmo fare con l'occhio? E poi l'occhio di chi intende? Il mio o il suo?

Don Chisciotte (perplesso): Lascia perdere, Sancio. Intendo dire che nessuno deve accorgersi che stiamo andando via. Sai, qui sono tutti un po' fuori di testa, non capirebbero.

Sancio Panza: Giusto! Meglio non dire nulla neppure a mia moglie e ai miei figli!

Don Chisciotte: Esatto! Ci vediamo stanotte, così che all'alba ci troveremo già parecchio lontani da casa e nessuno potrà fermarci.

Sancio Panza: Non vedo l'ora! A tra poco mio signore!

Don Chisciotte: A tra poco!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Benedetto sei tu, Signore;
mostrami il tuo volere.
Nel seguire i tuoi ordini
è la mia gioia
più che in ogni altro bene.

Lettura

Intanto quelli che si erano dispersi a causa della persecuzione scoppiata a motivo di Stefano erano arrivati fino alla Fenicia, a Cipro e ad Antiòchia e non proclamavano la Parola a nessuno fuorché ai Giudei. Ma alcuni di loro, gente di Cipro e di Cirene, giunti ad Antiòchia, cominciarono a parlare anche ai Greci, annunciando che Gesù è il Signore. E la mano del Signore era con loro e così un grande numero credette e si convertì al Signore. Questa notizia giunse agli orecchi della Chiesa di Gerusalemme, e mandarono Bàrnaba ad Antiòchia. Quando questi giunse e vide la grazia di Dio, si rallegrò ed esortava tutti a restare, con cuore risoluto, fedeli al Signore, da uomo virtuoso qual era e pieno di Spirito Santo e di fede. E una folla considerevole fu aggiunta al Signore. Bàrnaba poi partì alla volta di Tarso per cercare Saulo: lo trovò e lo condusse ad Antiòchia. Rimasero insieme un anno intero in quella Chiesa e istruirono molta gente. Ad Antiòchia per la prima volta i discepoli furono chiamati cristiani. (At 11,19-26)

In sella con San Paolo

Ciao Timoteo, sento dire da tanti che la tua comunità è viva e piena di gioia, ed è una cosa bellissima. È meraviglioso quando riusciamo a vedere le cose belle che accadono fra di noi, quando vediamo **i regali che Dio ci fa.** Dopo la mia conversione mi ricordo che il mio cuore era pieno di gioia tanto da scoppiare!

Ero tornato a casa a Tarso e avevo ricominciato il mio vecchio lavoro di tessitore di tende, ma mi sembrava di sprecare il tempo non potendo parlare di Gesù. Può sembrare da pazzi voler lasciare la comodità di casa per partire, ma non c'è cosa più bella che **condividere il dono ricevuto.**

Per fortuna Barnaba è venuto a prendermi a Tarso e insieme abbiamo cominciato una **missione** per portare a tutti Gesù, soprattutto a chi non ne aveva mai sentito parlare. Non si può tenere per sé **un tesoro così grande.** Se non condividiamo i doni e le cose belle che Dio ci offre, ci intristiamo. Anche a te Gesù affida una missione: non rinchiuderti nella tristezza, ma **condividi il dono** che hai ricevuto. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

La poltrona. È comoda e ha il sapore di casa, ma è anche una grande tentazione: quella di fermarsi e di lasciar perdere la sfida della missione, del mettersi in gioco pienamente. Bisogna alzarsi e partire con coraggio.

Allenati alla sfida

Vengono consegnate alla squadra alcune sfide che fanno riferimento all'**Agenda 2030,** in modo che ogni gruppo possa sceglierne una da vivere durante l'attività estiva. L'azione scelta viene riportata su una pagina del **libro di squadra.**

E sfida sia!

Siamo al Grest per scoprire che ognuno di noi ha un compito per il **bene di tutti.** Oggi ci impegniamo in quello che c'è chiesto di fare vivendolo come una missione, come **un'impresa** a noi destinata.

AccudiAMOci

Finalità: sperimentare l'importanza delle parole e dei gesti che curano.

Destinatari: tutti **Durata:** 60', ma con il coinvolgimento dei ragazzi per tutta la giornata.

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: bigliettini con i nomi dei componenti delle squadre; un foglio per ogni partecipante.

Istruzioni. L'attività si svolge in due momenti diversi: all'inizio e alla fine della giornata di Grest. Nella prima fase del gioco, ad inizio giornata, ognuno pesca un bigliettino con il nome di un componente della sua squadra e per tutto il giorno dovrà cercare di avere gesti e parole gentili nei suoi confronti. A fine giornata, ogni persona prenderà un foglio e lo dividerà in due parti: da una parte dovrà scrivere "parole e gesti non belli" e dall'altra "parole e gesti belli" ricevuti durante la giornata. I bigliettini saranno letti ad alta voce, condividendo insieme quanto è emerso e riflettendo su quanto le azioni degli altri ci facciano stare bene o male.

Variante 6-8 anni: i ragazzi possono disegnare l'episodio più bello e più brutto della giornata e poi condividerlo.

Attenzioni educative: sarebbe utile che alcuni animatori durante la giornata siano particolarmente attenti a monitorare le relazioni tra i ragazzi, in modo da supportare la condivisione finale.

Condivisione: al termine dell'attività, riflettere su quanto ciascuno di noi, nel suo piccolo, possa fare la differenza per "guarire" l'altro. Non si tratta solo di gesti e azioni, ma anche di parole e sguardi benevoli; accudire un malato, infatti, significa anche prendersi cura di lui come persona e non solo del suo bisogno fisico.

Libri infuocati

Finalità: valorizzare l'importanza della lettura come momento di scoperta di sé e degli altri

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni

Occorrente: tanti cartoncini e pennarelli quanti sono i giocatori. Nastro adesivo.

Istruzioni. Il gioco si realizza con 2 squadre, composte dal medesimo numero di componenti. A turno, una delle due squadre ricoprirà il ruolo delle "fiamme" e l'altra quello dei "libri". Prima di iniziare, si chiede a ciascun componente della "squadra libri" di scrivere su un cartoncino il titolo del proprio libro preferito e di attaccarlo alla propria maglietta. Nel frattempo la "squadra fiamme" decide in segreto 3 numeri (da 1 a 20) che utilizzerà nelle 3 sessioni di gioco.

Al via, "le fiamme" si dispongono a forma di cerchio tenendosi per mano; in questa posizione, inizieranno a contare ad alta voce, mentre i componenti dell'altra squadra entrano ed escono dal cerchio passando sotto le braccia degli avversari. Nel momento in cui le fiamme arrivano ad uno dei 3 numeri stabiliti all'inizio, i giocatori/fiamme si abbassano sulle ginocchia, chiudendo il passaggio per gli avversari. Il conduttore conterà quindi i componenti della "squadra libri" che restano nel cerchio di fiamme. Si proseguirà allo stesso modo per le altre 2 manche di gioco, contando ogni volta il numero di libri che vengono intrappolati. Vince la squadra che, al termine delle 3 manche, avrà infiammato il maggior numero di libri.

Attenzioni educative: per evitare urti, nello svolgimento del gioco, è opportuno chiedere ai partecipanti in cerchio di contare con un ritmo moderato; potrà essere utile vietare la corsa per l'entrata e l'uscita dal cerchio di fiamme, oppure organizzare più gruppi di gioco.

Condivisione: al termine del gioco, i ragazzi potranno condividere il titolo del libro che hanno scelto, raccontando quale aspetto e/o personaggio del libro li ha particolarmente colpiti. Sarà questo un momento che aiuterà i partecipanti a conoscersi meglio, scoprendo magari aspetti comuni.

Staffetta de Panza

Finalità: riflettere sull'importanza dell'amicizia e del prendersi cura di qualcuno.

Destinatari: tutti **Durata:** 15'

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni (almeno 70 m, circa la lunghezza di un campo di calcio a 7). Rettilineo.

Occorrente: (per ogni squadra) 1 bicchiere di carta con acqua (medicina), 1 rotolo carta igienica o 1 benda di stoffa (fasciatura), 1 pennarello grigio o 1 matita da trucco (per disegnare i baffi), 1 bacinella (elmo), 1 bastone (lancia), 1 coperchio pentola (scudo), 1 sedia; materiale per segnare il punto di partenza di ogni staffettista (conetti/cinesini).

Istruzioni. Nel gioco Sancio aiuterà Don Chisciotte, convalescente, a prepararsi per ricominciare il viaggio avventuroso. Dalla medicina, al ritoccare i baffi, dallo scudo all'elmo, il contadino Sancio porterà tutto ciò di cui il cavaliere errante avrà bisogno per riprendersi e tornare in sella a Ronzinante.

Gli animatori avranno preventivamente preparato il campo di gioco, avendo cura di misurare e segnare correttamente le distanze, posizionando i conetti/cinesini per ogni staffettista e assegnando, in ogni squadra, i seguenti ruoli: Don Chisciotte e Ronzinante, Sancio corridori e Sancio aiutanti. Il gioco è pensato per squadre che si sfidano contemporaneamente: vince la squadra che per prima farà montare Don Chisciotte in sella a Ronzinante.

Don Chisciotte e Ronzinante si posizioneranno alla fine del percorso: il primo seduto su una sedia, il secondo "a 4 zampe". Saranno affiancati dai Sancio aiutanti che lo assisteranno con gli oggetti che verranno portati dagli altri della squadra che si metteranno in fila, equidistanti tra loro, nel punto segnato dal conetto/cinesino.

Al via, il primo Sancio corridore partirà con un oggetto e lo passerà al secondo, e così fino a un Sancio aiutante che lo farà usare a Don Chisciotte. Consegnato l'oggetto, ogni corridore tornerà al proprio punto segnato. Consegnati tutti gli oggetti, Don Chisciotte salirà in groppa a Ronzinante e così verrà dichiarata la fine della staffetta.

Esempi di azioni da fare o da far fare a Don Chisciotte, con gli oggetti proposti nel materiale occorrente: bere la medicina (portare e far bere il bicchiere d'acqua); fasciare un braccio (carta igienica/benda); disegnare i baffi (pennarello/matita trucco); indossare l'elmo (bacinella); tenere in mano lancia (bastone) e scudo (coperchio). Gli animatori valuteranno se aggiungere o togliere oggetti in relazione all'omogeneità numerica delle squadre.

Attenzioni educative: nei giochi e nello sport, le regole sono fondamentali perché ci siano pari condizioni di gara. Le distanze, i posizionamenti e la capacità degli educatori di farli rispettare sono estremamente importanti. I personaggi Sancio-assistente, Don Chisciotte e Ronzinante sono di aiuto agli animatori per rendere omogeneo il numero dei corridori e garantire un pur minimo coinvolgimento di coloro che, per vari motivi, non possono correre.

Condivisione: questo gioco può essere usato per approfondire la relazione di amicizia tra i due protagonisti, in particolare la devozione di Sancio che si trasforma per prendersi cura di Don Chisciotte.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Decisi ad affrontare ogni difficoltà perché convinti di essere dalla parte del **giusto**.

Don Chisciotte si butta con **decisione** nelle sue prime avventure con risultati per nulla incoraggianti. Paolo, nel suo rapporto epistolare con Timoteo, lo invita **affrontare le difficoltà** con decisione per continuare a predicare l'amore, l'unità e il perdono. Non possono essere alcune sconfitte a condizionare il nostro desiderio di far vivere giornate positive e indimenticabili ad ogni partecipante all'attività estiva.

Come Don Chisciotte e San Paolo, dobbiamo essere decisi nell'impegno, nelle scelte, nel **desiderio di contaminare di positività** il contesto che viviamo.

Come ci mettiamo alla **sequela di Colui** che illumina in nostri passi così facciamoci seguire dai ragazzi, aiutiamoli a diventare **protagonisti delle loro scelte** e a trasformare ogni istante in una possibile occasione di **cambiamento e di crescita.**

La sfida della decisione

5

Don Chisciotte vede in lontananza quaranta mulini a vento e li scambia per giganti; si scaglia contro di essi e ne esce malconcio, riconoscendo che, forse, si sia trattato di un brutto incantesimo. Cercando un po' di ristoro, non mancherà molto prima che un nuovo fraintendimento gli regali una sfilza di bastonate da parte di un gruppo di mulattieri.

Ma signore, davvero non vede che sono mulini?

La scena è divisa in tre parti: a destra un paesaggio di campagna generico, al centro alcuni mulini a vento, a sinistra una radura con un prato. I due personaggi entreranno da destra (zona campagna) **con il cavallo e l'asino; man mano si sposteranno nelle altre due zone.**

Lo scenario con i mulini a vento può essere realizzato disegnando i mulini su un fondale, ma sarebbe bello se almeno un mulino fosse costruito tridimensionalmente, in modo da restituire il movimento delle pale. Ciò si può rendere facilmente disegnando la sagoma autoreggente di cartone di un mulino e le pale sempre di cartone. Le pale possono girare utilizzando un fermacampione o qualcosa che abbia lo stesso meccanismo (es. un perno se si usa il compensato). **Se il mulino è a grandezza d'uomo, qualcuno può nascondersi dietro e innescare il movimento delle pale al momento giusto. Diversamente sarà Don Chisciotte stesso che le muoverà, mentre tenta di barcamenarsi nella "battaglia".**

Don Chisciotte (sorridente): Sancio, insieme riscriveremo la storia dei cavalieri erranti.

Sancio Panza: Signore, non avrei mai immaginato di poter vivere un'avventura così grande!

Don Chisciotte: Si è trattato di una saggia decisione quella di partire con me.

Sancio Panza (entusiasta): Sì, signore, lo credo anche io! Sarò uno scudiero fedele, pronto a combattere al vostro fianco contro qualsiasi nemico!

Don Chisciotte (orgoglioso): Sancio, la tua lealtà e il tuo coraggio sono degni di un vero cavaliere. Insieme ci avventureremo in terre sconosciute, pronti a scoprire tesori e a sconfiggere i malvagi.

Sancio Panza: Sì, signore, non vedo l'ora di vivere nuove avventure e di diventare governatore dell'isola che mi avete promesso!

Don Chisciotte (determinato): Niente e nessuno potrà fermarci! La nostra gloria sarà immortale e il nostro nome sarà ricordato per sempre! Ora si tratta solo di attendere che si manifestino occasioni leggendarie! Ed... (Eccitato) Eccole che non tardano ad arrivare! Guarda laggiù, Sancio! (Indica i mulini) Vedi quella schiera di giganti?

Sancio Panza (perplesso): Giganti? Quali giganti signore?

Don Chisciotte: Laggiù! Vedi, sono almeno trenta o anche più!

Sancio Panza (sempre più perplesso): Ma ne è sicuro signore? Io vedo solo dei mulini a vento!

Don Chisciotte: Mulini a vento? Tu sei matto! Quelli sono giganti pronti a sfidare la mia spada!

Sancio Panza: Ma signore, davvero non vede che sono mulini?

Don Chisciotte: Ma scudiero, davvero non vede che sono giganti?

Sancio Panza: Ma signore, davvero non vede le pale che girano al vento?

Don Chisciotte: Ma scudiero, davvero non vede le loro braccia chilometriche che chiamano alla battaglia?

Sancio Panza: Signore, mi creda. Sono mulini a vento!

Don Chisciotte (irritato): Mulini a vento? Certo che non capisci proprio niente di avventure, Sancio. Quelli sono giganti, giganti dalle braccia lunghissime! Stai dimostrando di essere troppo timoroso. Non riesci a vedere oltre la tua paura, ma io, Don Chisciotte della Mancia, non temo nulla e affronterò quei giganti.

Sancio Panza (preoccupato): Signore, non lo faccia! Sono solo mulini a vento! Si farà molto male!

Don Chisciotte (risoluto): Tu, se hai paura, puoi farti da parte, ma io sto per andare in battaglia!

Sancio Panza (disperato): Mio Dio, si ammazzerà! Signore!

Don Chisciotte (ignorando Sancio): Per l'onore e la gloria, avanti! (Parte alla carica, avvicinandosi ai mulini. In quel momento le pale dei mulini iniziano a girare). Eccoli i giganti! Guarda come hanno iniziato ad agitare le braccia! Ma io non temo la morte! (Con la spada comincia a combattere contro le pale dei mulini)

Sancio Panza (disperato): Signore, per pietà, smettetela!

Don Chisciotte cade a terra. Sancio gli si avvicina con cautela e lo sposta un po' verso il proscenio.

Sancio Panza: Signore, come state? Ve lo avevo detto che erano mulini a vento!

Don Chisciotte (dolorante): Incredibile! Questo incantesimo è a dir poco incredibile! Sarà stato il mago Festone! Il solito! Prima ha fatto sparire i miei libri e ora ha trasformato i giganti in mulini.

Sancio Panza (scettico): Se lo dice lei, signore.

Don Chisciotte: Contro un simile maleficio, nulla possono la forza del mio braccio e la mia spada.

Sancio Panza (sempre più scettico): Andiamo, l'aiuto a risalire sul cavallo.

I due si spostano nella terza parte del palco. Don Chisciotte si muove lentamente e sembra accasciarsi sul cavallo.

Sancio Panza: Signore, sicuro di sentirsi bene? Io la vedo ridotto malissimo.

Don Chisciotte (tentennando): Sto bene, ma credo sia meglio fermarsi in questo prato per mettere qualcosa sotto i denti e riprendersi un attimo.

Sancio Panza: Finalmente, saggia decisione! Questa è la cosa migliore che ci sia capitata oggi.

Don Chisciotte poggia il cavallo facendo in modo che abbia il muso dietro una quinta.

Mulattiere 1 (fuori campo): Ehi, via, via... Lontano dalle nostre giumente!

Mulattiere 2 (fuori campo): Non vogliamo cavallacci da queste parti.

Don Chisciotte: Ehi! Chi ha osato rivolgere queste terribili parole al mio Ronzinante?

Dalle quinte spunta un bastone che colpisce un po' di volte il cavallo.

Don Chisciotte: Ehi, lo stanno bastonando! Questo è troppo! Non glielo permetterò!

Don Chisciotte sguaina la spada ed esce di corsa. Fuori scena si sentono brutte parole, rumori di bastonate e combattimenti. Ogni tanto si vede Don Chisciotte rientrare e prendere una bastonata.

Sancio Panza: Mi sa che devo andare ad aiutarlo!

Questa scena mimata (che può essere accompagnata da una musica) *dura alcuni secondi, al termine dei quali Don Chisciotte e Sancio Panza vengono spinti sul palco e cadono stremati* (la musica eventuale si stopperebbe qui).

Sancio Panza (dolorante, imprecando): Ahi che botte! Per tutti i mulattieri, che dolore!

Don Chisciotte (stizzito): Che orrore! Non affronterò mai più gente così villana!

Sancio Panza (dolorante, imprecando): Ahi, ahi, ahi, per tutti i cavalieri!

Don Chisciotte: Devo combattere solo contro cavalieri come me!

Sancio Panza (dolorante, imprecando): Ahi, ahi, ahi, ahi. Per tutti i cavalli dei cavalieri!

Don Chisciotte: E per tutti gli scudieri! Basta imprecare ora, mi tiri su?

Sancio Panza: È una parola! Provo prima a rialzarmi io e poi l'aiuto, signore.

Sancio Panza si alza continuando a lamentarsi e ad imprecare. Poi aiuta Don Chisciotte e rialza il cavallo e la mula.

Don Chisciotte: Rimettiamoci in cammino e sono sicuro che presto avremo ciò che ci meritiamo!

Sancio Panza: Me lo auguro; per ora ci conviene non salire sugli animali... Sono troppo malridotti per reggere il nostro peso! Speriamo di non dover camminare troppo.

Don Chisciotte: Meno di quanto pensi, Sancio! Guarda! C'è un castello lì!

Sancio Panza: Signore, ma quella è una locanda!

Don Chisciotte: Come dici?

Sancio Panza: Niente, niente. (Tra sé) Ci rinuncio... Sono troppo dolorante per sforzarmi di convincerlo. (A Don Chisciotte) Andiamo verso la loca... Ehm, verso il castello!

Don Chisciotte: Bravo Sancio. Andiamo.

Sancio Panza e Don Chisciotte escono di scena.

Percorso di Spiritualità

Salmo

Scrutami, Dio, e conosci il mio cuore,
provami e conosci i miei pensieri:
vedi se percorro
una via di menzogna
e guidami sulla via della vita.

Lettura

C'era a Listra un uomo paralizzato alle gambe, storpio sin dalla nascita, che non aveva mai camminato. Egli ascoltava Paolo mentre parlava e questi, fissandolo con lo sguardo e vedendo che aveva fede di essere salvato, disse a gran voce: «Àlzati, ritto in piedi!». Egli balzò in piedi e si mise a camminare. La gente allora, al vedere ciò che Paolo aveva fatto, si mise a gridare: «Gli dèi sono scesi tra noi in figura umana!». E chiamavano Bàrnaba «Zeus» e Paolo «Hermes», perché era lui a parlare. Sentendo ciò, gli apostoli Bàrnaba e Paolo si strapparono le vesti e si precipitarono tra la folla, gridando: «Uomini, perché fate questo? Anche noi siamo esseri umani, mortali come voi. E così dicendo, riuscirono a fatica a far desistere la folla dall'offrire loro un sacrificio. Ma giunsero da Antiòchia e da Icònio alcuni Giudei, i quali persuasero la folla. Essi lapidarono Paolo e lo trascinarono fuori della città, credendolo morto. Allora gli si fecero attorno i discepoli ed egli si alzò ed entrò in città. (At 14,8-20)

In sella con San Paolo

Caro Timoteo, nell'ultima lettera mi hai detto che stanno cominciando ad arrivare alcune **difficoltà** nella tua comunità.

Qualcuno non accetta il bene che stai facendo, crea divisioni, suscita i litigi e le divisioni. So che sei stato pesantemente offeso e addirittura qualcuno ti ha messo le mani addosso, solo perché predichi **l'amore, l'unità, il perdono.** Speravo non dovessi affrontare tutto questo, ma so che succede.

Anche io ho subito offese, falsità e addirittura bastonate da parte di chi rifiutava Gesù e il suo amore. Quello che ti dico è di non perderti d'animo, ma rinnova la tua **decisione**.

Non perdere la voglia e la gioia di fare il bene, **non stare immobile** quando vedi il male o un'opera di bene da compiere, ma sii deciso a affrontare ogni difficoltà perchè solo così anche chi è più lontano potrà cambiare il proprio atteggiamento. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

Il bastone. I nostri personaggi prendono tante bastonate nelle loro avventure. È il rischio che corrono coloro che non si arrendono e hanno coraggio. Per l'errante e il pellegrino, il bastone non è uno strumento di offesa, ma permette di dare ritmo al cammino e fa andare avanti con decisione anche quando si è affaticati.

Allenati alla sfida

Ogni squadra si dispone seduta in cerchio con al centro un bastone. Al via, un componente a turno si alza, prende in mano il bastone e dice agli altri **una fatica** che sta facendo al Grest.
A seguire, un altro ragazzo della squadra si alza e, prendendo il bastone dal primo, suggerisce **un consiglio** rispetto alla fatica raccontata per poi esprimere la propria difficoltà. E così via, fino a quanto tutti non avranno partecipato almeno una volta. Il bastone è segno delle nostre fatiche ma anche della forza che gli altri ci donano per andare avanti.

E sfida sia!

In tutti i momenti della giornata durante i quali ci sarà la **tentazione** di impegnarsi poco, di non dare tutto per scegliere il bene... proviamo invece a metterci in gioco pienamente, anche se gli altri fanno diversamente.

Attenti alle pale!

Finalità: essere uniti per la riuscita di un obiettivo comune; sperimentare limiti di diverso tipo e vedere le cose da diversi punti di vista.

Destinatari: tutti **Durata:** 5' per ciascuna manche.

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: nessuno

Istruzioni. Si formano due squadre che si sfidano in diverse manche, assumendo alternativamente il ruolo di "squadra mulini a vento" e "squadra Don Chisciotte". La squadra dei mulini a vento si suddivide al suo interno in gruppi da tre giocatori che si muovono tenendosi sempre per mano: il giocatore centrale rappresenta l'albero del mulino (la parte centrale), mentre i due giocatori laterali rappresentano le pale del mulino che sono libere di ruotare a proprio piacimento. Dopo una prima fase in cui "i mulini" possono muoversi liberamente e decidere di dislocarsi al meglio nel campo, allo stop dell'arbitro il giocatore centrale del mulino deve bloccarsi e rimanere in quella posizione, mentre "le pale" possono continuare a muoversi per toccare i "Don Chisciotte", pur non staccando mai le mani dal compagno al centro. Contemporaneamente allo stop i giocatori della "squadra Don Chisciotte" devono cercare di attraversare il campo da gioco da una parte all'altra, cercando di non farsi toccare dalle pale dei mulini. Ad ogni manche, si contano i "Don Chisciotte" che riescono ad attraversare indenni il campo. Vince il gioco la squadra che, dopo alcune manche, ha più giocatori che hanno attraversato lo spazio da gioco.

Attenzioni educative: occorre avere un numero sufficiente di arbitri/animatori per monitorare che il terzetto non stacchi mai le mani.

Condivisione: i giocatori sperimentano sia il ruolo di mulini, sia quello di Don Chisciotte. Come cambia la percezione delle cose quando ci si trova in situazioni diverse? In questo caso, si sperimenta sia il limite di non potersi muovere, sia quello di sentirsi in pericolo anche quando si ha la libertà di muoversi. Chi ha esperienze da raccontare in merito?

Paure in costruzione

Finalità: allenarsi a riflettere e ad esplicitare le paure per superarle.

Destinatari: tutti **Durata:** 30' **Spazio necessario:** aperto/chiuso piccolo

Occorrente: mattoncini/costruzioni di legno o di plastica; cartoncini che riportano il nome di alcune paure (adatti all'età dei partecipanti).

Istruzioni. Il gruppo viene suddiviso in 3-4 sottogruppi. All'interno di ogni sottogruppo viene fornito un cartoncino con sopra scritto il nome di una paura (es. paura di perdere una persona cara, paura di un brutto voto, paura di parlare in pubblico,...). Verrà chiesto al sottogruppo di dare forma alla paura indicata utilizzando i mattoncini e/o le costruzioni. Ogni sottogruppo presenterà agli altri la costruzione realizzata e il resto del gruppo dovrà provare ad indovinare la paura rappresentata. Alla fine, insieme dovranno "smontare" la paura e costruire, con gli stessi pezzi, un simbolo che aiuti ad affrontarla (es. la paura di parlare in pubblico potrà diventare un microfono che simboleggia l'idea di esercitarsi).

Attenzioni educative: il ruolo dell'animatore è determinante per supportare alcuni ragazzi che hanno paure "importanti", legate a dei vissuti personali e familiari particolari. Sarà pertanto necessaria un'attenzione specifica che faccia sentire tutti a proprio agio. Il numero di mattoncini/costruzioni deve essere adeguato al numero dei partecipanti.

Condivisione: dare forma alle paure aiuta a dare concretezza a tali emozioni, fornendo le intuizioni giuste per affrontarle. Al termine dell'attività, l'animatore potrà chiedere ai ragazzi di pensare insieme un decalogo su come comportarsi per superare le proprie paure.

Molino in-verso

Finalità: riflettere sul senso delle parole e su quanto sia importante utilizzarle correttamente superando i limiti delle diverse lingue e non lasciandosi confondere dalle apparenze.

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni, meglio se con elementi in cui nascondere i cartoncini con le parole da trovare.

Occorrente: un elenco di parole in spagnolo, ciascuna scritta su un piccolo cartoncino o foglietto (a cubo); penne o pennarelli a punta fine, fogli bianchi (anche riciclati).

Istruzioni. Gli animatori scriveranno su ogni cartoncino/foglietto, una parola di quelle suggerite, togliendo o aggiungendo ulteriori parole in spagnolo rintracciabili facilmente su internet con i generatori di parole casuali. Si suggerisce di preparare il doppio di parole rispetto ai partecipanti: ad esempio, con 80 giocatori, 150 parole.

Si riportano alcune parole come esempio (70): *anillo, carpintero, globos, andar, playa, almohada, plancha, cartera, hidalgos, mono, maestro, ventana, mosca, zanahoria, pato, gorro, gafas, mantel, cesta, alfombra, reloj, hielo, silencio, escalera, fruta, mapa, abajo, lobo, bolso, subir, salir, vinagre, correr, cuello, flores, falda, casco, gordo, gallina, cerdo, moto, rosa, aceite, perro, tarta, granada, patatas, mandarina, pepino, calabaza, lentejas, queso, araná, guacamaya, hormiga, oveja, caballo, tiburón, gusano, buey, llave, caliente, chao, agua, trompeta, beber, gafas, perro, motocicleta, viejo,...*

Scopo del gioco è scrivere il testo di un incantesimo in italiano, a partire dalle parole in spagnolo disseminate sul campo di gioco. Il punteggio verrà assegnato sulla base del tempo impiegato, dal via alla consegna del foglio con l'incantesimo scritto. Nell'ordine:

- i giocatori andranno a caccia delle parole e dovranno riportare nella base di squadra un solo cartoncino (se una squadra ha 11 persone, 11 e non più devono essere le parole);
- la squadra dovrà scegliere 6 parole al massimo, tradotte in italiano, per costruire la formula dell'incantesimo (il criterio di scelta è totalmente libero: quelle dal suono divertente, quelle corte, lunghe, simpatiche, antipatiche, ecc.)
- di seguito, le parole scelte andranno tradotte in italiano, scrivendo il significato di ognuna sul suo cartoncino, sotto il termine in spagnolo (per la traduzione un animatore potrà usare il telefono o gli animatori del gioco potranno consegnare preventivamente un foglio con le traduzioni);
- la squadra scriverà l'incantesimo in italiano;
- quando tutte le squadre avranno terminato, ognuna reciterà insieme il proprio incantesimo.

Un incantesimo è corretto (e funziona) quando:

- è una frase completa di articoli, verbi, aggettivi, ecc.;
- è in rima o in prosa;
- è scorrevole, cioè le parole sono adattate (i verbi all'infinito potranno essere coniugati e i sostantivi potranno essere trasformati in singolare/plurale o maschile/femminile)

Esempio di incantesimo con le parole "verme, rosa, olio, bollente, motocicletta, grasso": *"Con un GRASSO VERME BOLLENTE, e con OLIO di ROSA nera, mulino ridiventa un gigante, veloce come una MOTOCICLETTA!"*

Attenzioni educative: mentre la caccia alle parole è dinamica, la seconda parte richiede che gli animatori siano capaci di divertire e coinvolgere i ragazzi, già dalla traduzione delle parole fino alla composizione del testo.

Condivisione: il gioco ha lo scopo principale di apprendere parole in una lingua sconosciuta in cui ci sono molti "false friends" (amigos falsos), cioè parole che, per la loro somiglianza con la propria lingua, vengono tradotte erroneamente. "Errare", per esempio, significa sia viaggiare che "sbagliare". Su questo aspetto si può creare una simpatica condivisione, chiedendo quali parole sono state più facili o difficili da tradurre e riflettendo insieme su come "l'apparenza inganni".

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Molte persone vengono coinvolte per la buona riuscita di un'attività estiva. Tutte hanno un **ruolo preciso** e nessuno ha più importanza di altri, ma tutti hanno ugual **dignità** perché concorrono allo stesso obiettivo, alla stessa missione.

Troppe volte invece si fanno azioni, si dicono frasi, si pensano strategie che possono **ledere** la dignità degli altri, a volte anche senza volerlo. Prima di agire domandiamoci se stiamo **valorizzando l'altro** per il contributo che può dare o semplicemente per quello che è.

Don Chisciotte nell'avventura di oggi si trova in una situazione nella quale finisce (in modo casuale) per non fare attenzione alle persone che incontra. La comunità che visita Paolo ha perso di dignità e **non trasmette più** la vita di Gesù.

La dignità di ciascuno va sempre **coltivata** e **difesa**, in modo che ogni persona possa **esprimere liberamente** e diventare capace di **umanizzare** la vita quotidiana.

La sfida della dignità

Sancio e Don Chisciotte entrano in una locanda e lì vengono ben accolti fino a quando, di notte, non capita l'impossibile: Don Chisciotte scambia la brutta serva Maritorna per la bella figlia del locandiere (ai suoi occhi una dama) e cerca di avvicinarsi a lei in modo mieloso. Il mulattiere, l'amato di Maritorna, assiste alla scena e si lancia contro di lui con violenza. L'arrivo del padrone e il tentativo di evitare uno scandalo, genera una terribile rissa in cui tutti sono coinvolti.

Non la passerà liscia nessuno!

Il palco è diviso in due parti da una tenda (o da un "muro" con una porta) **che permette di collegare due scenari: da un lato c'è il salone principale della locanda con tavoli e sedie, dall'altro c'è una stanza con tre posti molto umili per dormire** (una brandina e due stuoie). **Nella "stanza da letto" c'è già un mulattiere su una stuoia e, in giro, ci sono un paio di candele.**

La prima parte della puntata si svolge nella sala principale della locanda. Don Chisciotte e Sancio Panza entrano. Sembrano un po' stanchi e doloranti. In scena ci sono già il padrone della locanda, la sua giovane e graziosa figlia e una locandiera.

Padrone della locanda: Benvenuti signori! Vi vedo un po' malconci, ma qui siete nel posto giusto!

Don Chisciotte: Per fortuna. Abbiamo avuto un brutto incontro con dei terribili villani.

Sancio Panza: Io ho le costole a pezzi!

Padrone della locanda: Tranquilli, signori. Ci prenderemo cura di voi.

Don Chisciotte: Che gentilezza. Si capiva subito che era un castello di veri signori! Permetta che mi presenti. Io sono il cavaliere errante Don Chisciotte della Mancia e questo è il mio scudiero.

Padrone della locanda: Piacere di avervi come miei ospiti. Chiunque voi siate riceverete il trattamento degno di questo posto. Figlia mia, prendetevi cura insieme alla locandiera di questo cavaliere, disinfettategli le ferite, dategli qualcosa da mangiare, tutto quello che occorrerà.

Figlia del padrone della locanda: Certamente padre.

La locandiera e la figlia del padrone si prodigano per rifocillare e curare Don Chisciotte.

Padrone della locanda (urlando): Maritornaaaa?

Maritorna (entrando in modo zelante): Si, padrone, mi dica pure.

Padrone della locanda: Maritorna, lei si occupi di questo dolorante scudiero.

Sancio Panza (tra sé): Ecco. Lo sapevo. A me tocca questa bruttissima serva, non ne va una giusta!

Figlia del padrone della locanda (spostandosi nella parte della "camera da letto"): Venite da questa parte, cavaliere. C'è una branda che abbiamo appena preparato per lei.

Maritorna: Andiamo anche noi, accanto alla branda c'è una stuoia perfetta.

Sancio Panza (tra sé): E te pareva! Niente branda per me. Va bene, dai. Sono così stanco che andrà bene qualsiasi cosa.

Figlia del padrone della locanda: Non fate caso al mulattiere che dorme con voi. È innocuo.

Maritorna (sognante): Oh, si. È innocuo, anzi...

Le donne fanno sistemare Don Chisciotte e Sancio Panza poi spengono le candele. Questo effetto del buio si può ricreare anche con delle vere luci (se si ha a disposizione un teatro o uno spazio con un'illuminazione adeguata alla scena)

Figlia del padrone della locanda: Buon riposo signori. Domani starete certamente meglio.

Don Chisciotte: Siete dame meravigliose. I miei ossequi.

Le signore escono. Sancio si addormenta subito e inizia a russare. Don Chisciotte e il mulattiere ignorano di essere entrambi svegli.

Don Chisciotte (tra sé): Che bello questo castello! E che bella anche la figliola del signore! E se si fosse innamorata di me e stanotte venisse a trovarmi di nascosto dai genitori? Ah, ma che dico! Giuro e spergiuro che mai i miei occhi possono prestare attenzione a quella dama. Mai! Perché la fedeltà alla mia signora Dulcinea del Toboso è una cosa sacra!

Mulattiere (tra sé): Oh, non vedo proprio l'ora che arrivi la mia bella Maritorna!

Maritorna entra in punta di piedi con le braccia tese. Dai suoi movimenti si dovrà comprendere che si sta barcamenando nel buio.

Don Chisciotte (sottovoce): Ma cos'è questo fruscìo? Oh, è lei! La leggiadra donzella è arrivata e io sono pronto a riceverla!

Don Chisciotte, muovendosi anche lui con le braccia tese e lo sguardo di chi si sta muovendo "alla cieca" nel buio, abbraccia Maritorna e la conduce a sedersi sul suo letto tenendola per un polso.

Don Chisciotte (sottovoce): Che meravigliosa sorpresa, mia dolce donzella!

Maritorna (sottovoce): Ma che donzella e donzella! Questo è matto!

Don Chisciotte (sottovoce): Mi permetto di sfiorarle questa camicia di stoffa finissima...

Maritorna (sottovoce): La mia grezza tela una stoffa finissima? Deve aver preso un brutto colpo, lei!

Don Chisciotte (sottovoce): E il suo alito? Che aroma dolcissimo!

Maritorna (sottovoce): Il mio alito un aroma dolcissimo? Proprio stasera che ho mangiato cipolle!

Il mulattiere nel frattempo si è alzato, si è avvicinato in silenzio e sta guardando la scena proprio a pochi centimetri da loro.

Don Chisciotte (sottovoce): O signora sublime. La ringrazio per essere venuta a farmi visita. Devo però confessarle che io sono innamorato della senza pari Dulcinea Del Toboso.

Maritorna (sottovoce): E menomale! Ma che vuole! Io non sto capendo più nulla. Mi lasci il polso!

Mulattiere (vedendo che Maritorna cerca di svincolarsi): Ora basta! Lascia la mia donna, hai capito?

Il mulattiere inizia a dare pugni a Don Chisciotte. Il letto si rompe (ci si può far aiutare da un suono registrato). *Don Chisciotte sviene.*

Padrone della locanda (urlando, fuori campo): Che succede! Maritorna!!!

Maritorna: Mammamia! Se mi becca il padrone sono guai! Meglio mettermi qui (Maritorna si infila nel letto di Sancio).

Sancio (svegliandosi): Ma chi è? Cos'è? Pussa via!

Sancio comincia a tirare pugni a Maritorna, che gliene restituisce almeno quanti ne riceve.

Maritorna: Villano! Beccati questo!

Il padrone della locanda entra e accende la luce (può portare lui una candela in mano o si può far coincidere una maggiore illuminazione della scena al suo ingresso). *Intanto il mulattiere va in soccorso di Maritorna e inizia a picchiare Sancio.*

Mulattiere: Come ti permetti di picchiare la mia donna!

Padrone della locanda (urlando): Ma allora che succede! Maritorna, che ci fai qui!

Le luci si spengono nuovamente (con lo stesso espediente di prima).

Padrone della locanda: Oh no! Uno spiffero d'aria ha spento la luce! In ogni caso non la passerai liscia, serva inaffidabile!

Mulattiere: Non la passerai liscia, scudiero!

Sancio: Non la passerà liscia nessuno!

Tutti cominciano a picchiarsi vicendevolmente; si sentono voci confuse "Aiuto", "Basta", "Chi mi ha colpito", "Questo è troppo". Entra una guardia con una candela a "riportare la luce".

Guardia: Insommaaaaa! Bastaaaaaa! Sono una Guardia della Santa Fratellanza e alloggio in questa locanda. O meglio, ci provo! In nome della giustizia, fermatevi tutti! (Vedendo Don Chisciotte svenuto) Qui sembra che sia stato ucciso un uomo! Smettetela!

Cala un silenzio improvviso.

Padrone della locanda: O no, ma che scherziamo! Via, ognuno torni al proprio posto. Recuperiamo un po' di dignità! Lei, mulattiere, venga con me, le daremo un'altra stanza. E domani sarà tutto un brutto ricordo. Nessuno dovrà più parlarne!

Tutti escono. Resta in scena solo Don Chisciotte svenuto e Sancio Panza dolorante.

Don Chisciotte (risvegliandosi): Ohi ohi, ancora una nottata bella intensa! Incredibile! È venuta a cercarmi la bella figlia del signore del castello e, mentre le stavo parlando, il braccio immenso di un gigante mi ha dato un tale pugno!

Sancio Panza: A me è andata anche peggio! Nessuna donzella in vista. Credo fossero più di quattrocento i mori che mi hanno colpito! Ahi, ahi, ahi, ahi,...

Percorso di Spiritualità

Salmo

Come un padre ha pietà dei suoi figli,
così il Signore
ha pietà di quanti lo temono.
Perché egli sa
di che siamo plasmati,
ricorda che noi siamo fragili.

Lettura

O sciocchi Gàlati, chi vi ha incantati? Correvate così bene! Chi vi ha tagliato la strada? Vi dico dunque: camminate secondo lo Spirito e non sarete portati a soddisfare il desiderio della carne. La carne infatti ha desideri contrari allo Spirito e lo Spirito ha desideri contrari alla carne; queste cose si oppongono a vicenda, sicché voi non fate quello che vorreste. Il frutto dello Spirito è amore, gioia, pace, magnanimità, benevolenza, bontà, fedeltà, mitezza, dominio di sé; contro queste cose non c'è Legge. (Gal 5,16-17.22-23)

In sella con San Paolo

Caro Timoteo, ti scrivo da una comunità in cui siamo stati insieme tanti anni fa, quella della Galazia. Era tanto tempo che non venivo a trovarli e devo dirti che ci sono molte difficoltà: si dicono cristiani ma si comportano come se avessero dimenticato tutto. Sembra che abbiano subito un incantesimo per come sono ridotti: hanno perso ogni **dignità** e non trasmettono più la vita di Gesù.

Tu non dimenticare che hai nel cuore un dono che vuole **dare frutto:** l'amore; un dono che ti rende bellissimo e luminoso.

E l'amore è fatto di **gioia, pace, bontà, fedeltà.**

Quando ci sono questi doni, non c'è cosa più bella. Ma i doni sono come i frutti, vanno piantati e coltivati con pazienza, senza lasciarsi distrarre da ciò che non ci fa essere cristiani. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

La torcia. Nella notte splende, indica la via e schiarisce le tenebre. La vita di chi non si arrende alle tenebre, illumina quella del mondo intero.

Allenati alla sfida

Si fa fare a turno l'esperienza di essere bendati e di camminare senza vedere nulla, rimanendo dentro al cerchio di squadra e mettendo magari a terra qualche piccolo ostacolo. Successivamente si riflette insieme sull'esperienza vissuta e cosa comporti **non vedere** (si può fare riferimento anche alla puntata della storia). Le tenebre non sono solo quelle determinate dall'assenza di luce, ma anche quelle piccole azioni quotidiane che **non fanno il bene né nostro né degli altri.** Costruiamo poi una torcia per squadra "vecchio stile" (bastone e stoffa), sulla quale scriviamo ciò che invece dona luce alle nostre giornate.

E sfida sia!

In tante occasioni, nella giornata di oggi, ci possono essere situazioni dove è necessario **fare luce** per aiutare gli altri a vedere la strada giusta da percorrere. Cerchiamo di cogliere queste occasioni al volo!

Non svegliar il padron che dorme

Finalità: sperimentare l'uso consapevole del corpo e dell'udito
Destinatari: tutti **Durata:** manche da ca. 15'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni
Occorrente: (per ciascuna squadra) bende e caramelle

Istruzioni. Si formano due squadre: quella dei dormienti e quella dei ladri. I giocatori della squadra dei dormienti, si disporranno in cerchio bendati, con il viso rivolto verso l'interno del cerchio, le mani sulle spalle dei compagni e le gambe divaricate, ognuno con il piede attaccato a quello del vicino. Al centro del cerchio sono riposte molte caramelle. Facendo silenzio e con molta discrezione, i giocatori della squadra avversaria (i ladri) devono rubare le caramelle passando sotto le gambe dei giocatori bendati. Se un dormiente se ne accorge, può chiudere le gambe con un saltello: qualora nel salto blocca la mano (o il piede) dell'avversario, quest'ultimo viene eliminato. Se il dormiente non prende il ladro o ha saltato invano, ritorna in posizione di partenza e alla squadra dei dormienti viene addebitato un punto. Vince la squadra che riesce ad eliminare tutti i componenti dell'altra, oppure chi riesce a prendere tutte le caramelle. In alternativa si può decidere di far vincere chi, in un tempo stabilito, prende più caramelle.

Attenzioni educative: prima di cominciare il gioco, l'animatore dovrà specificare che il salto dei dormienti deve essere "funzionale" alla cattura, ma non violento, altrimenti ci si può far male. Sarebbe meglio avere più "arbitri" per monitorare le "catture dei ladri".

Condivisione: al termine dell'attività, l'animatore sottolineerà l'importanza del valore del silenzio, della concentrazione, dell'ascolto e chiederà loro cosa li ha distratti e cosa li distrae nella vita, impedendogli di "conquistare" qualcosa di importante.

Tu sei me

Finalità: creare un clima di condivisione e conoscenza tra i partecipanti; fare esperienza di empatia e immedesimazione.
Destinatari: tutti **Durata:** 45'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni
Occorrente: musica di sottofondo

Istruzioni. Questo gioco/attività è adatto per gruppi numerosi. Si parte tutti in cerchio, poi insieme si inizia a camminare in tutto lo spazio in maniera confusionaria. L'animatore provvederà ad avviare una musica di sottofondo e di accompagnamento. Al segnale dell'animatore (lo stop della musica), ciascun ragazzo si ferma con la persona che ha di fronte e forma una coppia. In ciascuna coppia avverrà uno scambio d'identità: il ragazzo A dirà il proprio nome e racconterà una storia breve che lo riguarda; viceversa, il ragazzo B provvederà a "trasmettere" se stesso al ragazzo A. Così facendo, ognuno si approprierà dell'identità dell'altro. Dopo qualche minuto, l'animatore farà ripartire la musica. Ogni ragazzo, con la sua nuova identità, riprenderà a camminare in modo sparso. Al segnale dell'animatore, si formeranno nuovamente le coppie come spiegato precedentemente e in ogni coppia ciascun ragazzo trasferirà all'altro la sua nuova identità. I ragazzi non possono fermarsi a "scambiare l'identità" con una persona incontrata di recente se non dopo aver incontrato almeno altre quattro persone. Quando un ragazzo, nel suo girovagare, si imbatte in qualcuno che gli trasferisce nuovamente il suo nome e la sua storia originale, ossia quando una persona si riappropria della sua identità, esce dal gioco. Il tutto termina quando restano al centro gli ultimi ragazzi. Nel caso in cui questo non dovesse succedere, sarà l'animatore a dare lo stop definitivo e a chiedere a ciascun ragazzo l'identità (nome e storia) che ha in quel momento, in modo da ricostruire insieme ai ragazzi le modalità con cui si sono snodati gli scambi.

Attenzioni educative: se i ragazzi sono piccoli o non c'è molto tempo a disposizione, sarà conveniente sostituire il racconto della storia semplicemente con il nome e qualche caratteristica che identifica l'altro (tre o quattro ad esempio tra: colore preferito, pizza preferita, supereroe preferito...)

Condivisione: al termine dell'attività, l'animatore chiederà ai partecipanti come si sono sentiti nei panni degli altri e quale identità gli è più piaciuto interpretare e perché. La riflessione si sposterà sull'importanza di saper vestire i panni degli altri per comprendere fino in fondo le emozioni e i comportamenti altrui.

Rissa strampalata

Finalità: divertirsi, esercitando l'utilizzo del proprio corpo durante la comunicazione verbale e non verbale.
Destinatari: tutti **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni
Occorrente: cartoncini con la modalità di rissa; monete di cartone.

Istruzioni. L'animatore divide il gruppo in 2 squadre: i Don Chisciotte e i locandieri. Consegna per ogni componente di squadra 5 monete e 1 cartoncino con scritta la modalità per fare la "rissa". Ogni squadra si riunisce e si confronta per dividere i cartoncini - modalità in base alle preferenze/capacità dei componenti.

Al via dell'animatore, le due squadre si scagliano l'una contro l'altra e ogni componente cercherà di colpire con la mano "al tocco" la spalla di un avversario. Chi tocca per primo, comanda il gioco e sfida l'altro in base al cartoncino che possiede. Chi perde deve consegnare 1 moneta all'avversario. Si continua per un tempo definito dall'animatore, che ogni tanto ferma il gioco per permettere alle squadre di riunirsi e scambiarsi nuovamente i cartoncini modalità. Si elencano di seguito alcune "modalità di rissa":

- **Duello verbale:** al via i due contendenti parlano all'unisono, uno sopra l'altro, cercando di interrompere l'avversario. Perde chi smette prima di parlare.
- **Sfinge:** al via, i due contendenti si devono guardare negli occhi senza parlare e devono con le smorfie far ridere o parlare l'avversario.
- **Catena:** al via, il contendente che ha "toccato" la spalla dell'avversario declama una parola es. TAVOLO. Il contendente deve rispondere velocemente con un parola che inizi con l'ultima sillaba di TAVOLO es. LOMBRICO. Perde chi non ha più parole o non risponde entro 3 secondi.
- **Pernacchia:** al via, i due contendenti iniziano a farsi pernacchie. Vince chi si ferma per primo.
- **Solletico:** al via, il contendente che ha "toccato" la spalla dell'avversario inizia a fare il solletico con delicatezza all'avversario che deve stare immobile. Poi si fa il cambio e vince chi ha resistito di più.

Quando ogni sfida termina, si va a cercare un altro avversario. Al termine del gioco vince la squadra che ha più monete.

Attenzioni educative: è importante che l'animatore decida quanto tempo dedicare ad ogni sfida in base allo svolgimento generale del gioco, decretando eventualmente anche delle parità e invitando i contendenti a cambiare avversario qualora la sfida si stia prolungando da troppo tempo.

Condivisione: al termine del gioco, prevedere un feedback di restituzione su come si è giocato e su quali riflessioni ha stimolato questo gioco in merito al tema "rissa/sfida". Per esempio si può chiedere: quali sono le situazioni in cui vi trovate a discutere animatamente? Cosa succede generalmente? Come va a finire?

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Un balsamo curativo per veri Cavalieri erranti.

Don Chisciotte cerca di risolvere in questo modo la propria **debolezza** e acquisire la forza per mettersi di nuovo in ricerca di avventure eroiche.

Ma c'è proprio bisogno di un intruglio? In realtà la debolezza **fa parte della nostra vita,** come il dolore, la fatica, la malattia... tutti aspetti ricorrenti del vivere quotidiano.

Anche Paolo si è sentito, durante la predicazione, in una **condizione di fragilità** tale da avere la tentazione di rinunciare ad annunciare la Buona Notizia. Ed è proprio quando ci sentiamo deboli e fragili che **irrompe Qualcuno** che ci sostiene.

Anche durante l'attività estiva ci sono momenti di questo tipo da affrontare e sarà necessario farlo **non da soli,** non con l'atteggiamento dei supereroi, ma **chiedendo aiuto** e **contando sugli altri,** sul gruppo animatori, sulla comunità, su Gesù. Quindi forza Cavalieri erranti... e in sella!

La sfida della debolezza

7

La rissa è terminata e Don Chisciotte, mentre commenta a suo modo quanto accaduto, prepara un intruglio che a suo parere fungerà da balsamo curativo per veri cavalieri erranti. La medicina non si rivela poi così utile, ma lui è convinto del contrario e, rimessosi appena in sesto, decide di ripartire. La decisione di non voler pagare il conto in quanto "ospite del castello" metterà Sancio Panza in una brutta situazione di pericolo.

Da me non avrà neppure uno scudo!

Il palco è diviso in tre parti: due sono le stesse della puntata precedente, solo di dimensioni ridotte per far spazio ad una terza zona che riproduce un paesaggio agreste (erba, cespugli,...). **Nella prima parte della puntata, ci sono Don Chisciotte e Sancio Panza nella stanza "da letto". Gli altri personaggi** (quattro ospiti) **sono seduti ad un tavolo della sala centrale della locanda e mimano di mangiare, serviti dal padrone della locanda e da Maritorna.**

Sancio Panza: Comunque mi sento a pezzi! Che nottata terribile!

Don Chisciotte: Stai tranquillo, ora preparerò per noi il balsamo con cui sono soliti curarsi i cavalieri erranti; il famoso balsamo di Fierabrasse! Una volta ho letto che alcuni cavalieri sono stati divisi a metà nelle loro avventure e il balsamo è riuscito addirittura a riappiccicare insieme le parti. Aiutami a cercare gli ingredienti, Sancio. Ho bisogno di (pensa come se stesse facendo un grande sforzo di concentrazione) Olio! Vino! Sale! E... Un po' di rosmarino!

Man mano che Don Chisciotte pronuncia gli ingredienti, Sancio, che è ancora dolorante, recupera gli ingredienti allungandosi verso un tavolo allestito nella sala della locanda, senza essere visto dagli ospiti. Si può volgere in chiave comica questo momento, mostrando gli altri attori increduli dinanzi alla "sparizione" di oggetti dai tavoli (saliera, oliera...). **Alla fine Sancio sfila anche un fornellino.**

Sancio Panza: Ecco qui, c'è tutto. Ho preso anche un fornellino.

Don Chisciotte: Eccellente Sancio! Sei un ottimo aiutante. E ora...

Don Chisciotte mescola in modo solenne gli ingredienti nel pentolone, fa dei riti e sembra pronunciare delle formule. Poi, sempre solennemente, assaggia l'intruglio e inizia a vomitare.

Don Chisciotte (con continui conati di vomito): Tranquillo! Tra poco starò benissimo! (Dopo altri conati, si riprende piano piano) Vedi, va già meglio! Le membra non mi fanno più così tanto male! Credo di aver scoperto la formula originale del portentoso balsamo!

Sancio Panza (sorpreso): Wow! Provo anche io allora! (Sancio beve e inizia a sentirsi molto male)

Don Chisciotte: Strano! Forse la pozione può curare solo noi cavalieri!

Sancio Panza: Dice, signore? Mi sembra di morire! (Sancio inizia a rigurgitare e continuerà per un po').

Don Chisciotte: Beh... Io ti aspetto di là! Un cavaliere errante non può stare più di questo tempo senza far nulla. Sù, Sancio, riprenditi in fretta!

Sancio Panza: Ci provo signore (Rigurgita ancora)

Don Chisciotte (entrando nella sala comune della locanda): Sono pronto a rimettermi in marcia in cerca di avventure!

Padrone della locanda: Sì, Io trovo giusto! È questa la natura di un cavaliere errante! Un attimo che preparo il conto.

Don Chisciotte (scettico): Conto?

Padrone della locanda (ironico): Beh, sì, conto. Come lo chiamano i cavalieri il pagamento del soggiorno?

Don Chisciotte (ridendo): Ah, ah, ah. (Serio) Sta scherzando, vero?

Maritorna (con premura): Non credo. Le consiglio di non far arrabbiare il padrone della locanda.

Don Chisciotte (iniziando ad arrabbiarsi): Allora, mettiamo subito le cose in chiaro, per quanto ne so io, sono stato ospitato in un castello e non in una locanda (Sancio entra nella sala comune) Ah, ecco Sancio, sono felice tu ti sia ripreso, diglielo anche tu che nei castelli non si usa affatto così!

Sancio Panza (imbarazzato): Ecco signore... In realtà...Tecnicament...

Don Chisciotte (interrompendo Sancio Panza e alzando la voce): Non interrompermi Sancio! Questo signore deve sapere che in nessuno dei miei libri è mai capitato di leggere che i cavalieri debbano mai pagare qualcosa!

Sancio Panza: Si, ma forse qui è...

Don Chisciotte (interrompendo Sancio Panza e alzando la voce ancora di più): Non interrompermi Sancio! Questo signore deve sapere che le leggi della cavalleria prevedono che i cavalieri vengano accolti sempre, perché loro fanno del bene a tutti!

Maritorna (preoccupata): Le ripeto, di grazia, non lo faccia arrabbiare. Lui è gentile, ma...

Padrone della locanda (molto arrabbiato): Ma quando si tratta di soldi non mi interessano cavalieri e belle storie...

Maritorna: Ecco, intendevo dire proprio questo!

Padrone della locanda: Qui mi conoscono ed è bene che mi conosca subito anche lei!

Don Chisciotte: Certo, non è difficile riconoscere un così malvagio ostelliere, che da me non avrà neppure uno scudo! Via! In sella a Ronzinante! Via da questo posto pieno di gente scortese!

Don Chisciotte esce di corsa.

Sancio Panza (rimasto da solo, impacciato): Beh... Se il mio padrone non paga, di certo non posso farlo io! Devo and...

Sancio prova a scappare, ma gli ospiti della locanda che assistono alla scena e che durante il dialogo precedente hanno ridacchiato, si alzano e lo bloccano.

Padrone della locanda (urlando): Che impostori! Maledetti!

Ospite della locanda 1 (bloccando Sancio): Eh no, mio caro. Ora basta!

Ospite della locanda 2: Finché si ride e si scherza va bene, ma qui c'è puzza di fregatura!

Ospite della locanda 3: Due persone che dormono, mangiano a sbafo e poi vanno via senza pagare... Questa è proprio una brutta storia, altro che cavalieri e avventure. Vi stavate divertendo? Ora tocca a noi!

Gli ospiti della locanda prendono una coperta che è in scena (o una tovaglia da un tavolo) **e mettono Sancio Panza sopra, iniziando a farlo "volare".**

Se ci sono quattro adulti che possono ricoprire il ruolo di ospiti della locanda, la scena può essere realizzata con il lancio "reale" di Sancio: in questo caso sarà sorretto da una coperta ben resistente a cui dovrà ancorarsi mentre lo fanno andare su e giù. Diversamente, si userà un pupazzo (dei vestiti imbottiti) **e l'attore di Sancio si nasconderà in scena per poi ricomparire dolorante alla fine.**

Sancio Panza: Aiuto! Ho paura! Mi faccio male!

Don Chisciotte (che nel frattempo è entrato sul palco dall'altra parte): Ehi, ma queste sono le urla di Sancio!

Ospite della locanda 1: Com'è la storia che i cavalieri non pagano?

Ospite della locanda 2: E noi siamo più stupidi di voi?

Ospite della locanda 3: E a quel povero locandiere non ci pensate? Non vivono tutti di storie come voi!

Don Chisciotte (affacciandosi al muro, urlando): Vigliacchi! Siete proprio dei codardi Prendervela con un povero scudiero! Ringraziate che sono un po' malandato altrimenti...

Gli ospiti ridono a crepapelle.

Ospite della locanda 1: Ah, saremmo noi i codardi?

Ospite della locanda 2: Facciamogli fare dei bei voli allo scudiero e poi lo lasciamo andare.

Ospite della locanda 3: Sono d'accordo! Al tre. Uno, due ...Tre!

Gli ospiti della locanda fanno cadere Sancio a terra.

Sancio Panza (dolorante): Ahi, che dolore. Datemi qualcosa da bere, ve ne prego!

Maritorna (avvicinandosi con un bicchiere): Tenga, prenda un po' di vino. E poi vada, per il suo bene.

Sancio Panza (rialzandosi dopo aver bevuto): Si, grazie. Questo sorso di vino mi dà la forza sufficiente per andare via.

Sancio Panza si alza e, un po' zoppicante (ma affrettandosi) **esce di scena. Fa il giro del palco dalle quinte** (o da sotto il palco in modo visibile) **e ricompare dall'altra parte dove c'è Don Chisciotte che gli va incontro.**

Don Chisciotte: Eccoti finalmente! Mi sembri (tentennando) abbastanza in forma! (Con convinzione) Per fortuna siamo riusciti a fuggire da quel terribile castello. Era certamente stregato perché, credimi, io ho provato ad arrampicarmi dalle mura per venire in tuo aiuto, ma non ci sono proprio riuscito!

Sancio Panza: Immagino signore. Anche io mi sarei difeso da solo se avessi potuto, ma è stato impossibile! Però (titubante), in verità io non credo di aver lottato contro dei fantasmi.

Don Chisciotte: Certo che sì, invece!

Sancio Panza: Ma no... Non erano uomini stregati! Avevano nomi molto comuni! Quello che mi ha messo sulla coperta si chiamava Pedro Martinez e il locandiere Gian Palomecche il Mancino. Non mi sembrano nomi di fantasmi!

Don Chisciotte: Non è solo il nome che fa un fantasma, Sancio. Credimi, abbiamo appena superato con grande dignità un momento importante della nostra avventura.

Sancio Panza (sconsolato): Sarà... Io credo che sarebbe meglio lasciar perdere queste avventure. Torniamo a casa, signore! Smettiamola di girovagare qua e là.

Don Chisciotte: Non farti vincere da questo momento di debolezza, Sancio. Ti prometto che il trionfo non tarderà ad arrivare e ci porterà onori e ricchezze!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Il Signore è il mio pastore:
non manco di nulla;
su pascoli erbosi mi fa riposare
ad acque tranquille mi conduce.

Lettura

È stata data alla mia carne una spina, un inviato di Satana per percuotermi, perché io non mi esalti. A causa di questo per tre volte ho pregato il Signore che l'allontanasse da me. Ed egli mi ha detto: «Ti basta la mia grazia; la forza infatti si manifesta pienamente nella debolezza». Mi vanterò quindi ben volentieri delle mie debolezze, perché dimori in me la potenza di Cristo. Perciò mi compiaccio nelle mie debolezze, negli oltraggi, nelle difficoltà, nelle persecuzioni, nelle angosce sofferte per Cristo: infatti quando sono debole, è allora che sono forte. (2 Cor 12,7-10)

In sella con San Paolo

Caro Timoteo, mi scrivi che non sopporti più il tuo carattere, la tua timidezza, la tua inesperienza. Dici che ci vorrebbe qualcuno più bravo di te al tuo posto. Lo so che tu mi consideri un supereroe, "a un passo da te", ma non lo sono.

Tante volte anche io mi sono sentito non capace, piccolo e impotente, ma in quei momenti ho sentito che, dove la mia **debolezza** non arrivava, arrivava **la forza di Gesù.**

Non sei solo, **c'è Lui** e ci sono tante persone accanto a te.

Non avere paura della tua debolezza, ma rendila **un'occasione** per chiedere aiuto a Gesù e agli altri: vedrai che cose belle succederanno. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

La medicina. Anche gli eroi, i forti, gli esperti, i professionisti, gli atleti,... si feriscono e hanno bisogno di cure. Lasciarsi curare non è un'umiliazione ma l'incontro con quella debolezza che permette di esprimere tutta la provvisorietà e fragilità della nostra vita. Per fortuna... nessuno di noi è un supereroe.

Allenati alla sfida

Gli animatori scelgono insieme ai ragazzi alcuni **supereroi** evidenziando i loro superpoteri. Esite un supereroe perfetto che non ha limiti e debolezze? Per rispondere alla domanda si può ascoltare e analizzare la canzone di Mr Rain, *Supereroi.*

In realtà, ogni supereroe **ha dei limiti** ed ha bisogno di altri "colleghi" per riuscire nelle proprie imprese. A quale supereroe (anche inventato) assomiglia la squadra? Quali le caratteristiche, quali i punti di forza e quali le debolezze? San Paolo e Don Chisciotte a chi assomigliano?

E sfida sia!

In questa giornata impariamo a **chiedere aiuto** ogni volta che sperimentiamo una nostra debolezza, e impariamo a ringraziare quando ci viene dato.

L'intruglio medicamentoso

Finalità: riflettere sulla necessità e la bellezza della diversità

Destinatari: tutti **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni.

Occorrente: (Per ogni squadra) bicchieri, tempere colori primari (blu, rosso e giallo), acqua, un "ricettario degli intrugli medicamentosi", un cartoncino segna-base del colore associato (blu, rosso, giallo), un tavolo; (altro materiale) 2 cucchiai per mescolare, tempera per il corpo (blu, rosso, giallo), nastro segnaletico bianco-rosso o nastro adesivo. Salviette struccanti (o simili per togliere la tempera dal corpo).

Istruzioni. Ad ogni squadra verrà assegnato un colore primario (blu, rosso e giallo) e affidata la base corrispondente. Ogni base sarà rappresentata da un tavolo, contraddistinto dal corrispondente cartoncino segna-base, e da un'area intorno al tavolo di almeno 10mq individuata dal nastro segnaletico o da nastro adesivo sul pavimento. In ogni base, inoltre, saranno collocati 15 bicchierini pieni della tempera pronta all'uso del colore della base stessa e una copia del "Ricettario degli Intrugli medicamentosi". Scopo del gioco è realizzare più intrugli possibili, seguendo il "Ricettario degli Intrugli medicamentosi". Il principio che sta alla base del gioco è il processo di ottenimento di colori secondari e terziari, partendo dai primari. Ovviamente per creare i miscugli (colori secondari e terziari), sarà necessario "rubare" bicchierini colorati da altre basi. A tale scopo, ogni squadra si dividerà al proprio interno tra "attaccanti" e "difensori": i primi andranno a rubare i colori altrui, i secondi staranno immobili sul perimetro segnato con il nastro, potendo fermare gli avversari unicamente al tocco. Gli attaccanti, saranno segnati sulla fronte con 2 pallini del proprio colore (saranno le 2 vite per giocare). I giocatori dovranno rubare, dalle basi altrui, i colori che occorrono e portarli nella propria. Una volta presi, la squadra derubata li avrà persi definitivamente. A chi verrà toccato, l'animatore cancellerà una vita e ritornerà alla base da dove ripartirà. L'attaccante senza vite sarà eliminato e non potrà più gareggiare. Allo scadere del tempo indicato dal capo-gioco, tutti i componenti di ciascuna squadra entreranno nella propria base e cercheranno di comporre il maggior numero di miscugli seguendo le indicazioni del ricettario. Vincerà la squadra che avrà realizzato correttamente più intrugli del ricettario.

Il ricettario degli Intrugli medicamentosi

Ricordatevi che un bicchierino di colore corrisponde a una unità (1) e che, per ottenere i risultati giusti, occorre rispettare la ricetta, mettendo le giuste quantità.

Intruglio "Di Camogli" (1 giallo+1 blu) **Intruglio "Provenzale"** (1 rosso+1 blu) **Intruglio "Merangola"** (1 rosso+1 giallo) **Intruglio "Al Mandarino"** (2 rosso+1 giallo) **Intruglio "Curcumato"** (1 rosso+2 giallo) **Intruglio "Mirtilloso"** (1 rosso+2 blu) **Intruglio "Dei Brugni"** (1 blu+2 rosso) **Intruglio "Del palio"** (1 rosso+1 blu+1 giallo)

Attenzioni educative: occorre che gli animatori controllino e cerchino di evitare scorrettezze e contatti eccessivi. Inoltre, forse è importante ricordare che non tutti amano sporcarsi o farsi dipingere il corpo: in questo caso, potranno giocare nel ruolo di difensori.

Condivisione: come creare un balsamo medicamentoso che possa curare le ferite dei veri cavalieri erranti? Sperimentando diverse "ricette", l'animatore può riflettere con i ragazzi sul senso della diversità, sul fatto che ciascuno ha bisogno di qualcosa di diverso per essere "curato". Il gioco sarà anche un'occasione per conoscere meglio i ragazzi, ponendo loro domande per capire se si sono divertiti, su quale sia il loro colore preferito, su cosa gli piaccia di più in generale.

Se ti prendo, facciamo i conti!

Finalità: divertirsi sull'importanza della rapidità fisica e mentale.

Destinatari: tutti **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: tutto ciò che si ha a disposizione per creare un percorso ad ostacoli non troppo complicato, un fischietto, un tabellone segnapunti, un cronometro.

Istruzioni. Si dividono i ragazzi in due squadre, una è la squadra di Don Chisciotte, l'altra è la squadra dell'oste. I giocatori di ogni squadra si disporranno in due file indiane davanti al percorso ad ostacoli creato. Al primo fischio, partirà il bambino della squadra di Don Chisciotte, al secondo fischio (che avverrà dopo pochi secondi) partirà invece un bambino della squadra dell'oste, che dovrà cercare di toccare il Don Chisciotte prima che raggiunga la fine del percorso. Da ogni coppia, uscirà un vincitore e si assegnerà un punto alla squadra cui questo appartiene. Se vince la squadra di Don Chisciotte, il gioco è finito qui. Se la squadra di Don Chisciotte perde, dovrà "pagare il conto", risolvendo calcoli o indovinelli. Al termine della risoluzione, il gioco sarà terminato del tutto. Poi le squadre invertiranno i ruoli. Vince la squadra che, al termine delle due manche, ha impiegato meno tempo a finire il gioco quando era nel ruolo di Don Chisciotte.

Attenzioni educative: sarà importante calibrare bene le coppie, per cui è utile che siano gli animatori a decidere l'ordine dei giocatori nelle file indiane delle squadre.

Condivisione: l'oste, che rappresenta chi vuole far comprendere all'altro di essere in errore, non è certo in una situazione facile, al pari di Don Chisciotte che sta compiendo l'azione sbagliata. Questo lo spunto per riflettere su quanto sia importante trovare la "strategia" giusta quando si vogliono aiutare gli altri ad "aprire gli occhi" sui propri comportamenti.

Panza pong

Finalità: riflettere sull'importanza del lavoro di gruppo e dell'ascolto.

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso (soffitto alto), di grandi dimensioni.

Occorrente: 2 coperte, una palla, una rete da pallavolo o un nastro segnaletico appeso ad almeno 2 metri di altezza.

Istruzioni. Quattro ragazzi per squadra prendono la coperta dai 4 angoli, tenendola abbastanza tesa. Lo scopo del gioco è lanciare la palla da una parte all'altra della rete verso la squadra opposta, utilizzando la coperta come tappeto elastico per la palla, facendola rimbalzare max 3 volte sulla coperta, prima di lanciarla. Ogni volta che la palla cade, la squadra che non è riuscita a riprenderla o a mandarla dall'altra parte della rete, fa fare un punto agli avversari. Vince la manche, la squadra che arriva prima a 8 punti. Si continua sostituendo i quattro giocatori delle squadre, finché tutti non hanno giocato.

Variante: invece che a punti, si potrebbe giocare ad eliminazione; ogni volta che una squadra sbaglia, viene eliminato un giocatore che viene sostituito da un altro. In questo caso vince la squadra che, nel tempo stabilito per il gioco, riesce ad utilizzare meno giocatori.

Attenzioni educative: mentre i 4 membri della squadra giocano, gli altri potrebbero annoiarsi. Se lo spazio a disposizione lo consente, può essere importante avere materiale in più per farli esercitare o organizzare un gioco in parallelo o diminuire il numero di punti necessari a vincere la manche.

Condivisione: al termine del gioco, l'animatore farà notare che se non c'è sincronia e comunicazione tra i vari membri della squadra, lanciare la palla diventa molto complicato! È importante, quindi, ascoltarsi ed agire insieme.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Avere **compassione** e **comprensione** reciproca.

È questa la sottolineatura che Paolo ci pone nella giornata di oggi, dove utilizza l'immagine del corpo per ricordarci come sia necessario **sentire gli altri parte di noi.**

Solo un atteggiamento di questo tipo ci porta a **non** considerare **animatori e ragazzi** solo qualcuno che partecipa a questa nostra avventura, ma parte **fondamentale** di ciò che viviamo insieme.

Educare ad avere compassione verso gli altri perché **parte di noi** e non semplicemente "estranei", è una delle grandi sfide di questo tempo caratterizzato da **individualismo e indifferenza.**

Don Chisciotte, nel frattempo, continua a lanciarsi in curiose sfide per la propria Dulcinea. Il suo cuore, **puro e buono,** è certamente adatto ad avere compassione per gli altri e per Sancio Panza, un vero compagno inseparabile di questa nostra avventura.

La sfida della compassione

8

Don Chisciotte sente avvicinarsi due eserciti minacciosi: in realtà sono greggi di pecore al pascolo, contro cui decide di combattere ricevendone in cambio innumerevoli sassate. Non stanco, seppur con qualche dente rotto, una sete tremenda e la notte in arrivo, Don Chisciotte non si perde d'animo e ripartirebbe subito per una nuova avventura se non fosse per la paura di Sancio Panza (e per l'odore delle puzzette che tale paura genera). Si parte all'alba, dunque!

Non sai distinguere un esercito da un gregge di pecore!

Don Chisciotte e Sancio Panza entrano in scena. Fuori campo si possono inserire i rumori di un gregge al pascolo (belati e passi).

Don Chisciotte: Ehi Sancio! Senti anche tu questi rumori? Vengono da quella parte! Guarda quel polverone! (Si avvicina ad una quinta sul fondo del palco e scruta) Sembra uno sterminato esercito che si sta avvicinando!

Sancio Panza: O forse sono due eserciti, a giudicare dalla polvere che sollevano!

Don Chisciotte: Che meraviglia! Proprio come nei miei romanzi preferiti pieni di battaglie ed eventi gloriosi! Forse i due eserciti stanno per scontrarsi nel mezzo di quella pianura! Secondo me un esercito lo manda il grande imperatore Alifanfarone!

Sancio Panza: Chi?

Don Chisciotte: Ma come chi! Il signore della grande isola di Trapobana!

Sancio Panza (con l'aria di chi non ha compreso nulla): Ah... E l'altro esercito invece?

Don Chisciotte: Eh (con aria saccente), l'altro lo guida un certo Pentapolino del Braccio Rimboccato.

Sancio Panza (incredulo): Ma davvero! E chi è quest'altro?

Don Chisciotte: Il re cristiano dei Garamanti! Il pagano Alifanfarone è pazzo per sua figlia! (Spostandosi verso la quinta più avanti) Vediamo di qui, che siamo più vicini. Wow! C'è il gigante Brandabarbarano di Boliche, signore delle tre Arabie; e dall'altra parte Timonello di Carcassona, innamorato di Miaolina... infatti ha la scritta "Miao" sullo scudo, non avevo dubbi.

Sancio Panza: Di qui non vedo e non sento nulla, solo dei belati. Posso vedere meglio, signore? Sono curioso (si avvicina e guarda dietro le quinte. Dopo aver scrutato un po', sorride) Ah, no, mio signore, niente battaglie e gloria. Sono solo greggi di pecore al pascolo. Possiamo stare tranquilli.

Don Chisciotte (mettendosi davanti a Sancio per osservare meglio anche lui, con fermezza): Non illuderti, vedo bene la loro armatura e le loro lance. Non permetterò che invadano il regno di Dulcinea!

Sancio Panza (con preoccupazione): Ma non sono soldati, signore. Glielo ripeto! Sono pecore!

Don Chisciotte: Sancio! È la paura che non ti fa vedere né sentire nulla! La paura ti fa vedere cose che non esistono! E ora fammi andare, devo prendere parte alla battaglia!

Sancio Panza (sconfortato, sospirando): Signore, temo che ci metteremo in cattiva luce con i pastori se ci mettiamo a combattere contro le loro pecore e i loro montoni!

Don Chisciotte (con indignazione): Non hai ancora capito, Sancio. Noi non andiamo a combattere contro dei poveri pastori. Stiamo difendendo il nostro onore contro le forze nemiche! Preparati, la battaglia è imminente. (Don Chisciotte si sposta verso l'altra parte del palco e le pecore e i pastori entrano in scena di là). Eccoli!

Don Chisciotte si avvicina alle pecore che continuano a pascolare tranquillamente. Inizia a combattere contro di loro. Le pecore, spaventate, iniziano a correre e alcune escono di scena.

Pastore 1: Ehi, ma che ti sei ammattito?

Pastore 2: Stai facendo scappare le nostre pecore!

Don Chisciotte: Pecore dice? Ah... non mi farò prendere in giro tanto facilmente!

Pastore 3: Questo è uno svitato! Smettila!

Pastore 1: Stai spaventando il gregge!

Pastore 2: Sì. Dobbiamo fermarlo questo sciagurato!

I pastori iniziano a lanciare dei sassi contro Don Chisciotte.

Sancio Panza (disperato): Mio signore, la smetta! Si farà male!

Don Chisciotte (orgoglioso): Non posso arrendermi, Sancio! Il balsamo mi aiuterà! (Prende la boccetta del "balsamo" e ne beve un sorso) La mia missione è troppo importante per cedere alla paura.

Pastore 3: Se non ti ferma la paura, ti fermeranno i dolori almeno!

Mentre i pastori continuano a colpire Don Chisciotte, Sancio Panza cerca di fermare Don Chisciotte, bloccandolo fisicamente, ma senza successo.

Don Chisciotte (fiaccato): Uff, Sancio. Ci stanno dando del filo da torcere.

Sancio Panza Signore, non sarebbe il caso di arrendersi? Sono solo pecore dopo tutto.

Don Chisciotte (arrabbiato, ma con voce sofferente): Mai, Sancio. Mai mi arrenderò alla villania del nemico! Ciò che tu vedi non è la realtà! Sono i maghi che hanno di nuovo stravolto tutto! (Si accascia)

Pastore 1: Andiamo! Forse abbiamo esagerato! Non vorrei che lo avessimo ucciso!

Don Chisciotte (sofferente): Vigliacchi!

**Man mano che riceve le sassate,
Don Chisciotte è sempre più acciaccato e si defila in un angolo,
mentre i pastori radunano le pecore rimaste in scena ed escono.**

Sancio Panza (sollevato): Finalmente, mio signore! Siete molto dolorante?

Don Chisciotte (stremato): Ho giusto qualche dente rotto e dei lividi, ma... Ho difeso il regno di Dulcinea con onore! Questa è la cosa più importante! A proposito di denti... controlla un po' (apre la bocca) Ah... (fa un rigurgito) Ops, scusa Sancio, deve essere stato il balsamo che inizia a fare effetto. Spero tu non ti sia disgustato!

Sancio Panza: Nient'affatt... (si sente il verso di un conato di vomito) Chiedo scusa signore, non ho potuto resistere.

Don Chisciotte (mimando di pulirsi): Non preoccuparti Sancio, nella vita di un cavaliere, queste sono cose naturali! Anzi, ti dirò di più, sono il segno che presto otterremo regni e ricchezze! Ora, però, serve proprio un po' d'acqua. Muoio di sete!

Sancio Panza: (mentre sostiene Don Chisciotte acciaccato): Andiamo di là. Ho intravisto un bel prato... ci dev'essere per forza una fonte d'acqua vicino ad un prato! E poi si sta facendo notte, meglio spostarci di qui! (tra sé) Ho un po' paura.

Don Chisciotte: Non so perché ma sento rumori di avventure in lontananza. Aspettami qui tre giorni, se per allora non sono tornato, significa che sono morto in battaglia!

Sancio Panza: (impaurito e aggrappandosi a Don Chisciotte): Cosa? Signore, ma perché! Cerchiamo prima dell'acqua...

Si sentono dei rumori (si capirà sono flatulenze di Sancio).

Don Chisciotte: Ehi, Sancio! Senti questi rumori? Lo dicevo! Avventura all'orizzonte!

Sancio Panza (imbarazzato): Rumori dice? Sì, li sento, cioè li faccio, ehm... Non sarebbe meglio riposare prima di affrontare una nuova sfida? Le avventure non arrivano mai senza disavventure.

Don Chisciotte: Non c'è tempo da perdere! Non vedo l'ora di scoprire cosa ci aspetta!

Sancio Panza: Signore, io so già cosa mi aspetta... E non è piacevole... Mi creda.

**Don Chisciotte si svincola e inizia a camminare da solo per uscire di scena.
Sancio lo segue ma si ferma ogni tanto facendo delle smorfie,
mentre si sentono rumori in sottofondo.**

Don Chisciotte (girandosi di scatto verso Sancio): Che è stato!

Sancio Panza: Oh, no! È la paura che mi fa brutti scherzi.

Don Chisciotte: Cara vecchia paura, sempre a tormentarti! (Tappandosi il naso) Devi averne proprio tanta di paura! Ma non temere, mio fedele Sancio, ho sempre saputo come affrontare le avversità!

Sancio Panza: Signore, io non so come fare... (rumore) Sarebbe meglio aspettare l'alba (rumore).

Don Chisciotte (esitando un attimo e tappandosi ancora il naso): Va bene, Sancio. Ho compassione per te. L'alba sarà il momento giusto per affrontare la nostra nuova sfida. Quando l'avventura chiama, noi dobbiamo rispondere! (Rumore) Magari non così...

Sancio Panza: Chiedo scusa, mio signore.

Don Chisciotte (sorridendo): Fermiamoci qui per la notte.

Sancio Panza: Grazie mio signore.

Rumore. Sancio si nasconde dietro un cespuglio; rumori.

Percorso di Spiritualità

Salmo

Benedici il Signore, anima mia,
quanto è in me benedica
il suo santo nome.
Benedici il Signore, anima mia,
non dimenticare tanti suoi benefici.

Lettura

Molte sono le membra, ma uno solo è il corpo. Non può l'occhio dire alla mano: «Non ho bisogno di te; oppure la testa ai piedi: «Non ho bisogno di voi. Dio ha disposto il corpo perché nel corpo non vi sia divisione, ma anzi le varie membra abbiano cura le une delle altre. Quindi se un membro soffre, tutte le membra soffrono insieme; e se un membro è lodato, tutte le membra gioiscono con lui. Ora voi siete corpo di Cristo e, ognuno secondo la propria parte, sue membra. (1Cor 12,12.21-27)

In sella con San Paolo

Caro Timoteo, ti scrivo dalla comunità di Corinto per raccontarti che qui ci sono tante persone belle, con doni bellissimi, ma che **corrono da sole** perchè si sentono migliori delle altre, magari più intelligenti, capaci, fedeli... o diverse da chi ha meno conoscenza o possibilità di esprimersi.

Questa incapacità di avere **comprensione** e **compassione** reciproca genera solo un'inutile distanza, a volte perfino disprezzo.

Noi invece siamo un **corpo unico e unito.**

Ti immagini se un pezzo del corpo non considerasse più le altre parti e volesse far da solo? Abbiamo **bisogno gli uni degli altri** e dobbiamo avere compassione reciproca, per sentire gli altri come parte di noi: ci apparteniamo e solo **insieme** siamo completi. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

La stampella. Aiuta a camminare quando il corpo è ferito o sofferente. Spesso è qualcuno a prestarcela o qualcuno la fa per noi, sostenendoci. Nessuno sta in piedi da solo, ma abbiamo bisogno gli uni degli altri.

Allenati alla sfida

Viene proposta la seguente sfida all'interno della squadra con la presenza di un animatore che ne aiuta lo svolgimento.

La squadra vince la sfida se riesce a disporsi in un cerchio perfetto in cui ognuno siede sulle gambe di quello che lo precede, per **sostenersi reciprocamente.**

Istruzioni. Come si ottiene? Posti in cerchio, disposti su un lato, si mettono le mani sulle spalle chi si ha davanti. Al via si fanno alcuni passi in avanti, evitando di staccarsi. Nel secondo passaggio si mettono le mani sulle ginocchia di chi sta davanti, facendo alcuni passi in avanti, evitando di staccarsi. Nel terzo passaggio si spostano le mani sulle ginocchia della persona dopo il nostro vicino. A questo punto si può tentare di sedersi sulle gambe di chi ci precede.

Al termine si riflette insieme sull'esperienza vissuta e chi desidera può raccontare in che occasione durante il Grest ha sentito la vicinanza di qualcuno che lo ha sostenuto, provando **compassione** per lei o per lui.

E sfida sia!

Come in ogni giornata ci saranno alcuni amici che vivranno alcune difficoltà e debolezze. Teniamo aperti gli occhi e il cuore, avendo compassione di **ogni** situazione, attraverso l'ascolto, l'aiuto e il sostegno.

Il Cavalierato!

Finalità: allenarsi nel riconoscere i segnali non verbali degli altri.
Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.
Occorrente: tanti cartoncini della dimensione di una carta da gioco quanti sono i giocatori. Un pennarello.

Istruzioni. Il conduttore sceglie per ogni squadra un nome buffo di cavaliere. Questo nome deve essere composto da tante lettere quanti sono i giocatori della squadra. Su ogni cartoncino il conduttore scrive da una parte una lettera del nome e dall'altra il numero che corrisponde al posto che la lettera occupa nel nome del cavaliere. Dispone, poi, per terra, ad un estremo del campo di gioco i cartoncini che compongono ciascun nome, con le lettere verso il terreno e i numeri verso l'alto. Le squadre si schierano all'estremo opposto del campo, ciascuna con i propri giocatori in fila indiana e con un caposquadra disposto a termine della fila. Al via, il primo giocatore di ogni squadra raggiunge correndo il cartoncino con il numero 1 posto di fronte al suo gruppo, lo legge in silenzio e, stando dov'è, rappresenta ai compagni, con il corpo o con la LIS, la lettera che c'è sopra, poi si siede a terra e resta in silenzio. Parte quindi il secondo giocatore e così via. Il compito di interpretare le lettere è del caposquadra, aiutato di volta in volta dai compagni che sono ancora con lui. Quando anche l'ultimo compagno è seduto a terra, il caposquadra parte, legge l'ultimo cartoncino e comunica al conduttore il nome del cavaliere. Vince la squadra che comunica al conduttore, per prima e con esattezza, il nome del cavaliere. Se nessuna squadra ci riesce, vince quella che sbaglia meno lettere (a parità di lettere sbagliate conta il tempo impiegato dalle squadre).

Variante 6-8 anni: per i ragazzi più piccoli il gioco può essere semplificato eliminando la parte dell'interpretazione. I partecipanti devono quindi recuperare i cartoncini disposti all'estremo opposto del campo e portarli dalla propria squadra, lasciando il cartoncino con le lettere verso il terreno e i numeri verso l'alto. Quando anche l'ultimo giocatore avrà portato la propria lettera, la squadra, in un tempo stabilito (es.10"), deve girare i vari cartoncini e comunicare al conduttore il nome del cavaliere.

Attenzioni educative: il gioco della costruzione del nome deve vedere tutti i ragazzi coinvolti, pertanto è utile che gli animatori siano attenti a chi è un po' defilato o messo da parte.

Condivisione: alla fine del gioco, sarà importante far riflettere i i ragazzi su quanto sia importante allenarsi a riconoscere i segnali non verbali dell'altro che possono aiutarci a vivere meglio l'esperienza del Grest insieme.

Scaglia la prima pietra

Finalità: esercitarsi a sapersi guardare attorno e riflettere sul singolo che si impegna per un obiettivo comune.
Destinatari: tutti **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni (occorre uno spazio rettangolare diviso a metà).
Occorrente: sassi (palline di carta fatte con foglio di giornale accartocciato avvolto da nastro adesivo; almeno 3 per ogni giocatore).

Istruzioni. Le due squadre sono in ordine sparso, ognuna nella propria metà campo. Lungo la linea di fine campo (il lato corto) ci sono i sassi (palline di carta). Al via, tutti i componenti delle due squadre dovranno contemporaneamente lanciare i sassi nell'altra metà del campo, cercando di colpire i componenti dell'altra squadra. Tutti i giocatori possono muoversi liberamente nella propria metà campo per evitare di essere colpiti. I sassi caduti nella propria metà campo senza aver colpito nessuno, possono essere ripresi e lanciati nuovamente. Se una persona viene colpita, deve immobilizzarsi e non può più muoversi; se viene colpita una seconda volta va fuori dal campo, a lato, per un minuto, e poi rientra. Quando una persona viene colpita per la terza volta, viene eliminata, e la squadra avversaria guadagna un punto. La squadra vince quando arriva a 10 punti, oppure quando vengono eliminati tutti gli avversari.

Variante: anziché attendere un minuto, le persone che vengono colpite due volte possono rientrare in campo rispondendo, presso un animatore, ad una domanda che riguarda la storia di Don Chisciotte.

Attenzioni educative: occorrerà variare la grandezza del campo in base al numero dei giocatori, per far sì che ci sia lo spazio necessario per ciascuno.

Condivisione: questo è un gioco molto individuale dove è difficile guardarsi intorno e immaginarsi come "squadra"; al termine delle manche, riflettere insieme su quali sarebbero potuti essere i vantaggi di dare valore alla squadra e non solo a se stessi.

Occhio!

Finalità: riflettere sul concetto di illusione e sui fraintendimenti che spesso sono generati da pregiudizi e false percezioni.

Destinatari: 11-14 anni **Durata:** 60'

Spazio necessario: chiuso, di medie dimensioni

Occorrente: dispositivi con collegamento ad internet.

Istruzioni. L'attività consiste nell'allestimento di un vero e proprio laboratorio sulle illusioni ottiche diviso in più fasi.

Fase 1. Innescate un meccanismo di sana competizione tra i ragazzi (divisi in gruppi/squadre), chiedendo loro di ricercare, attraverso i loro dispositivi (o con dei pc messi a disposizione), alcuni esempi di illusioni ottiche che sono molto diffuse sul web. Dopo che le hanno individuate, spiegate loro qual è l'elemento comune alle illusioni ottiche, facendo notare che spesso l'illusione nasce dal fatto che proprio ciò che c'è intorno all'immagine inganna il nostro occhio. Ad esempio, se io ho una serie di linee orizzontali spezzate da linee trasversali, posso avere l'illusione di qualcosa che si restringe e che si allarga in virtù dei colori o delle sfumature che vengono utilizzate tra le linee stesse.

Fase 2. Dite loro di disegnare su diversi fogli lo stesso disegno, composto da una figura geometrica centrale e tante forme intorno (a riempire il foglio intero). Il disegno dovrà essere riprodotto in più copie e la forma geometrica centrale sarà colorata sempre allo stesso modo, mentre il contorno, varierà da disegno a disegno.

Quando tutti avranno colorato, si osserveranno i disegni e si noterà come, a seconda dei colori utilizzati per il contorno, il nostro occhio sarà ingannato rispetto al colore della forma centrale: i disegni in cui il contorno è di un colore più chiaro, ci faranno percepire la forma centrale un po' più scura. Quelle che, viceversa, avranno un fondo scuro intorno, ci faranno percepire la forma centrale più chiara.

Variante 6-10 anni: sostituire la prima parte, fornendo loro già da subito degli esempi di illusioni ottiche.

Attenzioni educative: alcuni ragazzi con disabilità visive anche lievi (es. strabismo) potrebbero non percepire le illusioni ottiche allo stesso modo degli altri, pertanto sarà importante assegnargli altri ruoli o valorizzare la loro percezione, mostrando la bellezza della diversità.

Condivisione: l'attività è un'occasione per riflettere sulle apparenze e sui pregiudizi che spesso ci inducono ad interpretare in modo diverso le persone e le situazioni.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Le cose vecchie sono passate; ecco, ne sono nate di nuove.

È un versetto di Paolo, preso dal testo biblico che ci accompagnerà oggi per affrontare la sfida del **perdono.**

Ogni azione passata che ci ha ferito profondamente o semplicemente provocato dolore può essere **sempre** perdonata, e solo da quel perdono sincero è possibile generare del bene, nuovi rapporti di amicizia, nuove relazioni positive.

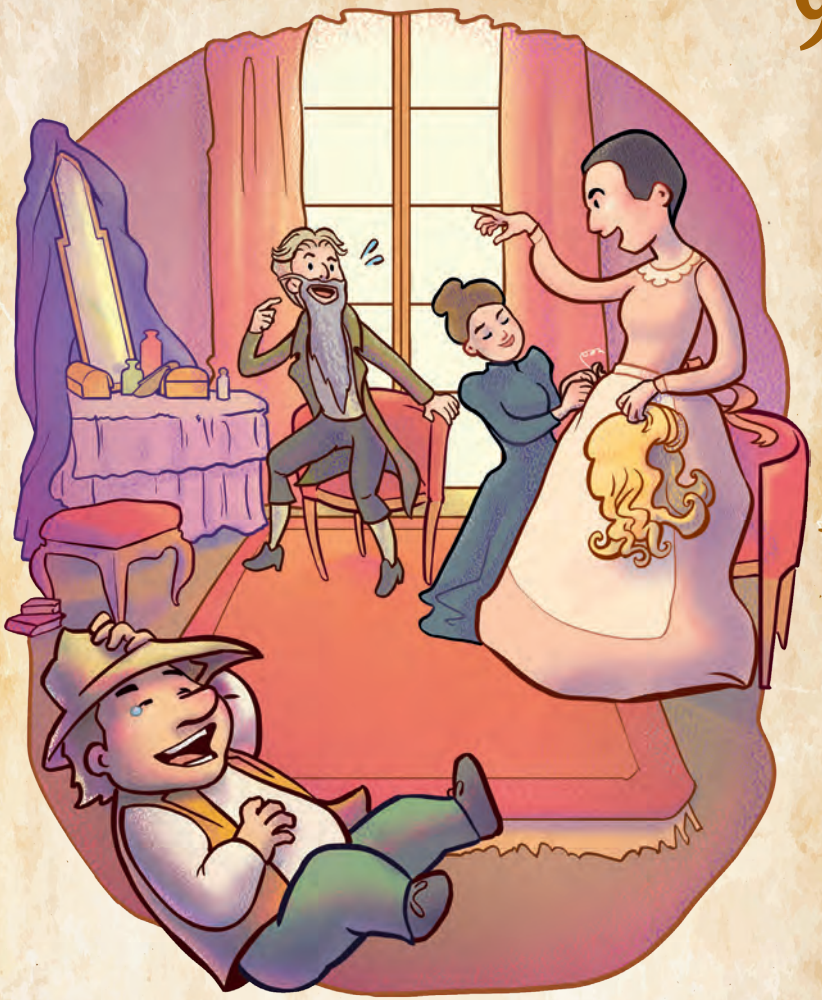
Se ci facciamo caso, tutte le volte che abbiamo **ricevuto un perdono o lo abbiamo donato,** siamo cresciuti.

Anche Don Chisciotte, forse in modo un po' bizzarro, decide di fare **penitenza** per ricevere il perdono dalla sua amata.

Nella giornata di oggi cerchiamo di concentrarci sul perdono, abituando i ragazzi e gli animatori ad **evitare il giudizio** verso i propri compagni, aiutandoli a scorgere nell'altro quella finestra di amore che apre al perdono.

La sfida del perdono

9



Recuperato ciò che Don Chisciotte crede sia il famoso elmo di Mambrino, sembra giunto il momento giusto per dar vita ad una penitenza d'amore: ecco quindi che si isola e scrive una lettera che Sancio dovrà consegnare a Dulcinea. Nel tragitto, lo scudiero incontra il curato e il barbiere che cercano informazioni su Alonso; ai loro occhi, Sancio appare matto proprio come il padrone. Tra travestimenti e risate, i tre tornano indietro, incontrando per strada Cardenio e, dopo poco, Dorotea, giovani appena abbandonati per amore. Insieme portano avanti il piano perfetto escogitato.

Certo che così conciati fate proprio ridere!

La puntata si sviluppa in tre spazi diversi: la prima parte avviene sul fondo della platea. La seconda parte si svolge sotto il palco, dove sono state disegnate (o riprodotte) **delle montagne con un ruscello da un lato e un laghetto con delle rocce dall'altro lato. Il palco, invece, è diviso in due parti: un paesaggio campestre e la sala principale di una locanda** (come nelle puntate precedenti).

All'inizio Sancio Panza e Don Chisciotte sono sul fondo della platea. In sottofondo c'è il rumore della pioggia.

Don Chisciotte: Non lasciarti spaventare dalla pioggia, Sancio! Ci sono segnali che ci invitano a riprendere l'avventura. Hai visto che Ronzinante ha ripreso a camminare? Prima riusciva a muoversi solo a saltelli! La sua ripresa è un ottimo presagio!

Sancio Panza (tra sé, sottovoce): Ah, beh. Certo. Ora che gli ho slegato le zampe non è difficile! Del resto, non avevo alternative per fermare un attimo il mio signore.

Entra il personaggio di un barbiere con una bacinella in testa e un sacco di provviste.

Don Chisciotte: Ed ecco un altro segnale! Avventura all'orizzonte! Difenditi cavaliere o consegnami quanto mi è dovuto!

Barbiere con l'elmo: In verità, sono un povero barbiere, altro che cavaliere!

Don Chisciotte: E quell'elmo? Eh? Quell'elmo?

Barbiere con l'elmo (sorridendo): Questo è il recipiente in cui lavo la barba ai miei clienti!

Don Chisciotte: Che dice! Quello è l'elmo di Mambrino!

Barbiere con l'elmo: Non so chi sia Mambrino ma so che ho indossato la bacinella per non bagnarmi il cappello. Lei sta bene?

Don Chisciotte (irritato): Offende anche! Basta! (Prende la lancia e la punta contro il barbiere).

Barbiere con l'elmo (terrorizzato, si toglie l'elmo e la sacca, li lascia a terra e scappa): Tenetevi pure tutto. Io di qui me la squaglio! Questi sono matti!

Il barbiere esce.

Don Chisciotte (esultante): Evviva! Che orgoglio aver recuperato l'elmo di Mambrino.

Sancio Panza (aprendo il sacco, felicemente stupito): Evviva! Quanto buon cibo signore, posso prendere parte del mio bottino di guerra?

Don Chisciotte: Certo Sancio. Fai pure, ce lo siamo meritati! E dopo questa vittoria strepitosa, direi che è il momento. Ho avuto un'idea strepitosa! Vedi quelle montagne? (indicando le montagne disegnate in prossimità del palco) Siamo vicini alla Sierra Morena. Siamo nel posto e nel momento perfetto per imitare la penitenza compiuta da Amadigi di Gaula.

Sancio Panza (scettico): Mi dispiace dirle che non riesco a seguirla.

Don Chisciotte: Per ottenere un vero perdono dalla mia amata, potrei fare anche io penitenza come fece quel caro cavaliere errante che si ritirò su una rupe!

Sancio Panza (perplesso): Quello che non capisco, signore, è come si possa fare penitenza senza aver fatto nulla di male. E poi non capisco come può ritirarsi dal mondo per il rifiuto di una dama, visto che la sua dama non lo ha rifiutato affatto!

Don Chisciotte (entusiasta): Ecco la furbata! Farò ciò che nessuno ha mai fatto prima! Impazzirò senza motivo, dicendo alla mia dama che sono impazzito per lei senza che mi abbia dato motivo.

Sancio Panza: Guardi signore, in questo c'è effettivamente una grande differenza tra lei, che è un vero cavaliere dalla Triste Figura e me, che sono un povero scudiero.

Don Chisciotte: Grazie del complimento, Sancio. Mi piace questo titolo "Cavaliere dalla Triste Figura", è bellissimo. E ora andiamo! (Si avvicinano alla zona in cui sono disegnate le montagne e il ruscello). Ecco, questo è il luogo scelto per la mia penitenza. E ora tocca a te. Dovrai andare da Dulcinea del Toboso e dirle cosa sta facendo per lei il suo cavaliere innamorato. Sta' a vedere.

Don Chisciotte si toglie i pantaloni (e resta con dei mutandoni), **fa delle capriole, scrive su un foglio e poi fa altre capriole.**

Sancio Panza (incredulo): Signore, ma che fa?

Don Chisciotte: Impazzisco, Sancio! Così potrai raccontare alla mia Dulcinea cosa sono stato capace di fare in suo nome. E questa, invece, è una lettera che potrai consegnarle. Vai!

Sancio Panza si allontana dimenticando di prendere la lettera, sale sul palco dal lato "agreste"; qui incontra il curato e il barbiere (già visti nella puntata 4), **che stanno uscendo dalla locanda.**

Curato (vedendo Sancio Panza): Ehi, ma quello è il contadino che è partito con Alonso! Saprà che fine ha fatto! (Avvicinandosi) Caro! Non sai che piacere vederti! Sono giorni che andiamo in giro alla ricerca di Alonso, ma nulla. Ci sai dire qualcosa? Dov'è? Che fa?

Sancio Panza: Mi spiace, in cavalleria ci sono delle regole. Non posso dire nulla.

Barbiere (sospettoso e incalzando): Ah, se sei così vago, significa che lo hai ucciso e derubato! Sei un assassino! Come hai potuto fare tutto questo ad un gentiluomo come Alonso!

Sancio Panza (agitandosi): No signori, vi sbagliate! Conviene che vi racconti tutto.

Segue una mimata con musica di sottofondo in cui Sancio racconta quanto hanno vissuto, facendo movimenti di battaglie, dolori, pecore; poi mima di cercare la lettera in tutte le tasche ma non la trova; il curato e il barbiere ridono, usano l'indice ad indicare la pazzia, sono stupiti.

Barbiere (al curato): Questo è matto quanto il suo padrone! Stai al gioco! (A Sancio) Quindi ricapitolando, dopo tutte queste avventure il cavaliere si è messo in penitenza e tu sei preoccupato che questa cosa possa fargli male; e poi devi portare una lettera a Dulcinea ma l'hai dimenticata e devi tornare a prenderla. Noi abbiamo un'idea per strappare il cavaliere alla sua penitenza. Facciamogli credere che una donna afflitta ha bisogno del suo aiuto!

Sancio Panza: L'idea è perfetta! Ma dove la troviamo una donna?

Segue un'altra scena mimata, con musica divertente: i tre entrano nella locanda e una locandiera veste il curato da donna e mette una parrucca al barbiere. Sancio si sbellica dalle risate.

Sancio Panza (ridendo a crepapelle): Certo che così conciati fate proprio ridere!

Curato (imbarazzato e arrabbiato): Ecco! Non è possibile! Io non ci sto! Questo è troppo (Si spoglia) I travestimenti li indosseremo quando giungeremo sul luogo della penitenza.

Escono dalla locanda e si muovono sull'altra metà del palco dirigendosi verso l'uscita per poi riapparire sotto il palco dal lato del laghetto.

Barbiere: Ora tu ci precedi; al cavaliere dirai che, pur avendo dimenticato la lettera, hai portato comunque il messaggio a Dulcinea e lei gli manda a dire di presentarsi subito al suo cospetto.

Curato: Mi raccomando! Devi dirla benissimo questa bugia, altrimenti non diventerai mai imperatore! Noi, poi, convinceremo il tuo signore a non voler diventare arcivescovo.

Sancio supera la parte del laghetto e si avvicina a Don Chisciotte che appare un po' sofferente. Il barbiere e il curato si fermano invece nei pressi del laghetto dove c'è un uomo che piange.

Cardenio: Sono disperato. Vago senza meta tra i monti per amore. La mia Lucinda mi ha lasciato.

Si sentono lamenta da dietro una roccia dove è nascosta Dorotea.

Curato (al barbiere, sottovoce): Attento, dietro quella roccia c'è qualcun'altro che si lamenta. Sembra un uomo, anzi no ... ha tolto il cappuccio ed... è...

Barbiere: Che bellezza! Non scappare, possiamo aiutarti! Chi sei?

Dorotea (impacciata, si blocca dopo aver tentato di fuggire e viene in primo piano): Sono Dorotea. Il mio amato mi ha lasciato per sposare la sua fidanzata (indica Cardenio). E voi chi siete?

Curato: Noi cerchiamo di salvare un pover'uomo che crede di essere un cavaliere errante e che si sta facendo male. Pensiamo che una donzella indifesa che invoca il suo aiuto sia un'idea per strapparlo alla sua penitenza, ma non è certo che funzioni, anche perché il suo scudiero non è affidabile e potrebbe svelare tutto.

Dorotea: Vi aiuto! Ho letto molti romanzi cavallereschi e l'idea è buona! Potrei fare la dama!

Curato: Sarebbe perfetto!

Sancio torna verso di loro.

Sancio Panza: Niente da fare! Il signore dice che non si presenterà da Dulcinea, finché non avrà portato a termine le grandi imprese che potranno renderlo degno di lei. Sapeste come è dimagrito!

Barbiere: Non c'è problema, Sancio. Le imprese stanno arrivando! Qui c'è la principessa Micomicona, del regno di Micomicone di Guinea che stava proprio cercando Don Chisciotte perché lottasse contro un malvagio gigante che le ha tolto il regno.

Sancio Panza: Oh! Che meraviglia! Convincetelo a sposarla, una volta sconfitto il gigante, così non gli passerà neppure per la testa di farsi arcivescovo!

Curato: Ci penseremo. Prepariamoci ora!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Il Signore perdona tutte le tue colpe,
guarisce tutte le tue malattie;
salva dalla fossa la tua vita,
ti corona di grazia e misericordia.

Lettura

Tutti hanno peccato e sono privi della grazia di Dio, ma sono perdonati gratuitamente per la sua grazia, per mezzo della perdono che è in Cristo Gesù. Le cose vecchie sono passate; ecco, ne sono nate di nuove. Tutto questo viene da Dio, che ci ha riconciliati con sé mediante Cristo e ha affidato a noi il compito della riconciliazione. In nome di Cristo, dunque, siamo ambasciatori: per mezzo nostro è Dio stesso che invita. Vi supplichiamo in nome di Cristo: lasciatevi riconciliare con Dio. Poiché siamo suoi collaboratori, vi esortiamo a non accogliere invano la grazia di Dio. (2Cor 5,18-21)

In sella con San Paolo

Mio caro figlio Timoteo, mi ha raggiunto Tito e mi ha riferito che ci sono stati **litigi** nella tua comunità e che qualcuno se n'è andato e non voglia fare più parte della comunità, perché si è sentito **giudicato e disprezzato.**

So che sei stato duro con quelli che sono stati responsabili del giudizio e ora ci sono solo musi lunghi e lamenti. È normale litigare, non ci fa bene... ma succede.

C'è una cosa che puoi fare: aiutare a **perdonare.**

È una sfida difficilissima ma non è impossibile. Fermati un attimo e pensa a quante volte hai ricevuto un perdono e quanto è stato importante per la tua crescita personale.

Tutti possiamo **ricevere e donare perdono.** *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

L'elmo-catino. Difende la testa dai colpi e salva la vita; il perdono è quella forza che ci protegge dall'essere travolti dal male ricevuto, fino a rendercene partecipi.

Allenati alla sfida

Si possono trovare alcune **storie di perdono** e leggerle insieme ai ragazzi per mostrare che la forza per perdono permette di evitare di essere travolti dal male.

Si può poi portare un **casco** che rappresenti l'elmo e simbolicamente la forza del perdono donato e ricevuto. Ogni persona può scrivere un post-it dove mette una persona o un'azione che vuole perdonare e lo attacca al casco.

E sfida sia!

Oggi, come in ogni giorno della nostra vita, abbiamo molteplici occasioni per donare il perdono e chiedere scusa. Scegliamo quindi sempre il perdono e, se ci sarà qualche litigio o divisione, non andiamo a casa senza esserci **riconciliati.**

Una lettera d'amore surreale e surrealista!

Finalità: riflettere sulla propria capacità di esprimere i sentimenti, stimolare la creatività.

Destinatari: tutti **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: fogli e penne

Istruzioni. Dividiamo i ragazzi in gruppetti di max 7 giocatori, decidendo se fare gruppi di fasce d'età omogenee o mescolando ragazzi di età diverse, in ogni caso facendoli sedere in cerchio. A ogni giocatore viene consegnato un foglio e una penna. Prima dell'inizio del gioco si dà qualche minuto di tempo a ciascun giocatore per pensare a una breve lettera d'amore che sia composta da queste parti: *Inizio lettera... Presentazione... Spero che... Ti scrivo perchè... Sai ti devo confidare... Non vedo l'ora che... Firma.* Al via di un animatore, tutti i giocatori scriveranno sul foglio in alto qualcosa che risponda alla prima categoria ovvero *"Inizio della lettera".* Una volta scritto qualcosa, per esempio "Oh mia bella Dulcinea...", tutti i giocatori dovranno fare una piega al foglio, di modo che si nasconda ciò che hanno appena scritto e passeranno il foglio alla persona alla loro destra nel singolo cerchio: daranno via quindi il loro foglio, ma ne riceveranno un altro. Sotto la piega dovranno invece scrivere la seconda frase della lettera che dovrà essere il pezzo della lettera in cui Don Chisciotte si presenta, per esempio: *"... Sono il cavaliere errante per eccellenza, sono Don Chisciotte!".* Ancora una volta i ragazzi dovranno fare una piega e passare il foglio alla loro destra e proseguire così via via con tutti gli altri brani della lettera fino alla firma. Il tempo per scrivere ogni volta, non dovrà essere superiore ai 3'. Alla fine, tutte le lettere verranno lette e una giuria, composta sia dai ragazzi, voterà quella più bella, ma potranno anche essere consegnati dei premi singoli per esempio per il "Spero che..." più bello o la firma più bella. Le squadre di cui fanno parte i giocatori del "circolo surrealista" vincitore, ricevono i punti della vittoria di questo gioco.

Attenzioni educative: occorrerà prestare particolarmente attenzione ai ragazzi che magari non sanno scrivere benissimo perché piccoli, disgrafici o stranieri che non conoscono bene la lingua. Un animatore potrà affiancarsi a loro e aiutarli.

Condivisione: prima o dopo la premiazione, prendersi pochi minuti per chiedere ai ragazzi com'è andato il gioco e se si sono divertiti; per farli riflettere si può prendere spunto da questi interrogativi: tu riesci a esprimere i tuoi sentimenti? Scrivi lettere?

È facile per te parlare d'amore? A chi scriveresti una lettera d'amore? Com'è stato dover rinunciare alla tua lettera d'amore affinché gli altri potessero proseguirla? Che sensazione hai provato nel proseguire le lettere d'amore degli altri? La lettera d'amore finale della tua squadra ti è piaciuta più o meno di quella che avevi pensato tu?

Faccia da Grest errante

Finalità: divertirsi insieme, sottolineando il valore di un sorriso.

Destinatari: tutti **Durata:** manche da ca. 15'

Spazio necessario: aperto\chiuso, di medie dimensioni

Occorrente: materiali/vestiti/addobbi riconducibili anche alla storia del giorno (es. attrezzi da barbiere, vestiario da curato, un elmo o qualcosa di simile, vari tipi di attrezzi e costumi)

Istruzioni. Ciascuna squadra dovrà scegliere tra i propri componenti un concorrente da fotografare in strane pose in modo da riuscire a strappare una risata agli inflessibili arbitri del gioco. Per farlo si potranno sfruttare tutti i capi di vestiario e gli strani oggetti che gli animatori metteranno a disposizione da donare al malcapitato.

Il prescelto, infatti, dovrà disporsi al termine di un percorso a ostacoli. Il resto della squadra, invece, dovrà porsi all'inizio del percorso e avrà con sé la dotazione di oggetti e vestiti preparata dagli animatori. Al via del gioco, un partecipante per volta, dovrà prendere un solo oggetto o indumento, fare il percorso, arrivare alla fine e metterlo addosso al personaggio da fotografare. La creatività sarà lo strumento migliore per vincere la sfida (dei pantaloni possono diventare un simpatico cappello, dei boxer possono diventare una bandana...). Posizionato l'oggetto tornerà indietro e partirà così il secondo concorrente. Quando saranno esauriti gli oggetti e i vestiti, un animatore scatterà la foto al "modello da Grest" e la sottoporrà alla giuria. Se la giuria riterrà la foto abbastanza ridicola, la squadra si aggiudicherà un punto, altrimenti nulla. Dopo ogni verdetto si andrà a scegliere un nuovo personaggio da vestire e si ripartirà in nuove manche cercando soluzioni sempre più creative. Al termine del tempo risulterà vincitrice la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti.

Tutti gli scatti della giornata potrebbero andare a comporre un grande cartellone delle più belle "Facce da Grest errante".

Attenzioni educative: i costumi/materiali devono essere in numero sufficiente per consentire a tutti di partecipare attivamente e di variare gli "abbinamenti" ad ogni manche.

Condivisione: al termine dell'attività, prevedere una fase di riflessione comune in cui ciascuno dice ciò che più lo diverte. L'occasione è utile anche per aiutare i ragazzi a riflettere sul sano divertimento e su quel divertimento che, al contrario, può generare pericoli e imbarazzi.

Coppie da ricongiungere

Finalità: conoscere meglio i compagni attraverso un gioco imitativo; sperimentare la gioia di unire due persone che si sono allontanate.

Destinatari: tutti **Durata:** 15'

Spazio necessario: aperto\chiuso, di medie dimensioni

Occorrente: fogli con sopra i nomi di alcuni personaggi, una scatola, musica di sottofondo.

Istruzioni. Innanzitutto occorre preparare e mettere in una scatola tanti bigliettini quanti sono i partecipanti. Su ciascun bigliettino ci sarà scritto il nome di un personaggio noto a tutti per essere parte di una coppia o un trio storico dello spettacolo, del calcio, dei cartoni animati (Es: Batman-Robin, Topolino-Topolina, Trilly-Peter Pan, Qui-Quo-Qua, Don Chisciotte-Sancio, Dorotea-Fernando, Cardenio-Lucinda,...). Al via del capogioco, parte una musica e tutti i ragazzi iniziano a muoversi liberamente. Uno alla volta si avvicinano alla scatola e pescano un biglietto. Quando tutti hanno pescato un personaggio, la musica si interrompe e ognuno deve cercare il compagno del proprio gruppo di appartenenza (Batman va a cercare Robin o\e viceversa). Per riuscirci ognuno deve cercare di imitare alla perfezione il suo personaggio. Alla fine, si formeranno tante coppie o terne famose. Ad ogni manche viene squalificato il terzetto o la coppia che si ricongiunge per ultima. Successivamente, con i giocatori rimasti, si riparte con una nuova manche. Alla fine, vince il gruppetto di giocatori che ha superato tutte le manche stabilite.

Attenzioni educative: assicurarsi che le coppie di personaggi riportate sui bigliettini siano ben conosciute da tutti i giocatori, altrimenti si rischia che questi ultimi non riescano ad imitarli. Può aiutare mettere, oltre al nome, anche un'immagine.

Condivisione: al termine del gioco, si può aprire una riflessione sui legami che si sono interrotti tra persone che si vogliono bene; quali sono i motivi per cui spesso due persone si allontanano? Come è possibile far ricongiungere due persone? Ci sono persone alle quali vorremmo riavvicinarci?

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

La giornata di oggi è un po' particolare perché troviamo i nostri due compagni di viaggio **dietro delle sbarre.**

Paolo è in carcere vittima della sua testimonianza, mentre Don Chisciotte è chiuso in gabbia vittima di un complotto per riportarlo a casa. Pur essendo due contesti completamente diversi, in entrambe le situazioni c'è qualcuno che vuole impedire ad entrambi di **proseguire nella loro missione.**

C'è **Qualcuno** invece che non si pone mai in questa situazione ma, considerandoci **figli**, ci sostiene nelle nostre scelte e ci accompagna in **ogni vicenda della vita.**

La sfida è quella di comprendere quanto sia generativa l'**appartenenza** ad un Padre che vuole per noi il **massimo** ed è disposto a sostenere **ogni scelta nata dal cuore.**

Anche durante l'attività estiva è importante che diventiamo capaci di sostenere le scelte **sincere** di ragazzi e animatori come se fossero nostri figli.

La sfida dell'appartenenza

10

La giovane Dorotea, ribattezzata principessa Micomicona per rendere più credibile il piano, convince Don Chisciotte a rimettersi in marcia; ognuno dei personaggi ha un ruolo ben preciso in questa farsa messa in piedi appositamente per cercare di riportarlo a casa. L'idea più stravagante, ma che si rivela vincente, è quella di fargli credere di essere vittima di un incantesimo. Lo fanno quindi rinchiudere in una gabbia da due "fantasmi" e lo trasportano verso casa, dove giungerà dopo poco, non prima di aver affrontato un'ulteriore avventura che gli fa guadagnare fior di botte.

I tempi sono cambiati!

La scenografia è la stessa della puntata precedente: sotto il palco ci sono da un lato le montagne con ruscello dove Don Chisciotte si è ritirato, dall'altro il laghetto con rocce dove si sono radunati gli altri personaggi. Il palco, però, è diviso in tre parti: un paesaggio campestre e la locanda dall'altro con due ambienti, ossia la sala principale e la "stanza da letto", come nella puntata sette.

Nella prima parte della puntata, Don Chisciotte (senza elmo), **Sancio Panza, Cardenio** (vestito da principessa) **e il barbiere** (che indossa una barba finta) **sono nei pressi delle montagne. Cardenio e il curato sono vicino al laghetto.**

Dorotea (in ginocchio dinanzi a Don Chisciotte): Vengo qui a supplicare da voi un rimedio alle mie disgrazie, poiché sono la più sconsolata e oltraggiata donzella al mondo. Non mi alzerò da qui finché non avrò ottenuto il vostro favore.

Don Chisciotte: Lo ripeto, si alzi principessa Micomicona; la vostra immensa bellezza non può permettersi di essere in ginocchio. Io le concederò qualsiasi favore sia venuta a chiedermi.

Dorotea: Oh prode cavaliere, ho bisogno che mi aiuti a liberarmi dal gigante che si è impadronito del mio regno. La supplico di non impegnarsi in nessun'altra impresa finché non ce l'avrà fatta.

Don Chisciotte: E va bene, principessa. (Si rimette l'elmo) Al lavoro!

Barbiere (sottovoce): Ha funzionato!

Sancio Panza (sottovoce): Molto bene! Avrò la mia isola!

I quattro personaggi si spostano verso la zona del laghetto dove incontrano Cardenio e il curato.

Don Chisciotte: Ehi, ma lei è il curato del mio paese? Bentrovato!

Curato (fingendo): Oh, ma che coincidenza incontrarla qui! Bentrovato a voi che siete lo specchio della cavalleria, mio buon compatriota Don Chisciotte della Mancia.

Don Chisciotte: Mi spiace un po' vederla in queste zone senza un cavallo, deve essere molto affaticato! (Rivolgendosi al barbiere mascherato) Credo che lo scudiero di una principessa dovrebbe essere così gentile da prestargli il suo!

Barbiere: Ma ceeeerto!

Il barbiere scende dal cavallo e cade, perdendo la barba. Tutti lo fissano e mentre lui è impacciato e non sa che fare, il curato prende la barba e, per rimettergliela, finge di fare una magia con tanto di formule pronunciate a bassa voce.

Don Chisciotte: Come mi affascinano queste formule! Strepitosa la magia! Ora cerchiamo una locanda per riposarci un po' che si sta facendo buio; potete unirvi a noi!

I personaggi salgono sul palco ed entrano nella zona della locanda dove ci sono già il padrone Fernando (l'innamorato di Dorotea) **e Lucinda** (l'innamorata di Cardenio). **Segue una scena mimata in cui il padrone della locanda accoglie gli ospiti, Don Chisciotte e Sancio Panza vengono fatti accomodare in "camera da letto" e si addormentano; Cardenio abbraccia Lucinda, Dorotea abbraccia Fernando e poi tutti si siedono ad un tavolino a parlare.**

Curato: Sono proprio felice che abbiate ritrovato i vostri amori e si sia ristabilito l'ordine. Ora, però, dobbiamo occuparci del nostro povero Alonso.

Cardenio: Oh, sì. Ho preso a cuore la storia di questo cavaliere errante. (Tutti ridono) Del resto se non fosse stato per lui non ci saremmo mai incontrati e io sarei ancora disperato.

Barbiere: C'è bisogno che torni nel suo paese, nella comunità a cui appartiene. E deve venirci in mente un modo per farlo tornare lì sano e salvo!

Dorotea: Io credo che l'unico modo sia quello di fargli credere che è vittima di un incantesimo. Che ne dite?

Barbiere: Ottima idea!

Curato: Che ne dite se...

Segue un'altra scena mimata nella quale i personaggi mimano di parlarsi e di prendere delle decisioni; poi si spostano nella parte del palco con il prato e costruiscono "una gabbia"; fatto questo, i quattro maschi si trasformano in fantasmi indossando un lenzuolo, vanno a legare mani e piedi di Don Chisciotte e lo portano nella gabbia.

Don Chisciotte (svegliandosi già nella gabbia): Ma che succede? Perché sono chiuso in questa gabbia? Non ho mai letto di cavalieri caduti vittima di un incantesimo che li trasportasse in questo modo! Al massimo volavano sulle ali del vento, in un carro di fuoco, ma così mai! Ah... Che disgrazia!

Barbiere (da fantasma, con voce spettrale): Il cavaliere dalla Triste Figura si vedrà liberato dal suo incantesimo quando il furioso leone della Mancia si sarà unito alla candida colomba del Toboso. E questo non accadrà prima che il sole abbia percorso tutte le costellazioni per due volte.

Don Chisciotte: Almeno questa profezia mi consola un po', ciò vorrà dire che entro due anni sposerò Dulcinea! Che incredibile incantesimo! Incredibile davvero!

Sancio Panza (uscendo dalla locanda, avvicinandosi a Don Chisciotte): Eccomi signore, la accompagnerò standole accanto anche in questo bizzarro viaggio di ritorno a casa. Però... Me lo lasci dire. Sa che sono un po' dubbioso?

Don Chisciotte: Di cosa Sancio?

Sancio Panza: Non so se credere a tutto questo o se vederci dell'inganno. Due di quelli che portano i volti coperti sembrano proprio il barbiere e il curato. È sicuro che non l'abbiano richiuso perché invidiosi delle sue imprese? Le spiego come nasce il mio sospetto. Mi dica, signore, deve mica fare un bisognino, di quelli piccoli?

Don Chisciotte: Beh... Sì, Sancio. Effettivamente sì.

Sancio Panza (soddisfatto): Ecco, lo sapevo! Signore, chi è sotto un incantesimo non mangia e neanche beve, quindi quei bisogni lì non dovrebbe mica averli!

Don Chisciotte (sollevato): Sancio, i tempi sono cambiati; esistono molti tipi di incantesimo ormai; a me avranno fatto uno di quelli con bisognini inclusi. A proposito. (Ai fantasmi) Scusate signori spiriti del mio incantesimo con bisogni inclusi. Io ho bisogno di uscire di qui per un istante ... Il tempo di una pipì.

Curato (al barbiere, sottovoce): Che facciamo?

Barbiere (al curato, sottovoce): Mi sa che siamo costretti. Del resto, dove può andare un uomo sotto il potere di un incantesimo?

Curato: Hai ragione (A Don Chisciotte, con voce spettrale) Ok! La faremo uscire dalla gabbia ma solo dietro promessa di non scappare! Lo promette?

Don Chisciotte: Avete la mia parola d'onore!

I "fantasmi" aprono la gabbia di Don Chisciotte che si mette di spalle al pubblico davanti al fondale (per fare pipì). **Intanto scorge qualcosa dietro le quinte che lo incuriosisce.**

Sancio Panza: Cosa sta guardando, signore?

Don Chisciotte: Guarda, ci sono dei malandrini che stanno trascinando con forza una donna!

Sancio Panza: Oh, no signore. Stia tranquillo. È solo una processione. Stanno portando la statua della Vergine coperta da un drappo.

Don Chisciotte (arrabbiandosi): Che dici Sancio! (Urlando e uscendo di scena) Lasciate libera la signora!

Si sentono fuori campo voci e rumori di una rissa. Don Chisciotte rientra pieno di ferite e sviene in scena. Sancio corre verso di lui.

Sancio Panza (piangendo in modo molto plateale): Oh, fiore della cavalleria! Come può finire così l'esausta corsa dei vostri anni! Oh, signore! Perché?

Don Chisciotte (risvegliandosi): Che baccano, Sancio! Sono vivo, anche se ho una spalla a pezzi. Aiutami a sistemarmi nella gabbia stregata.

Don Chisciotte viene rimesso nella gabbia. Il carro viene condotto fuori scena. Dietro le quinte si sentono voci diverse.

Voce 1 (fuori campo): Stanno arrivando! Don Chisciotte è tornato in paese!

Voce 2 (fuori campo): C'è pure mio marito?

Voce 3 (fuori campo): Sì, signora Panza. E non avete idea in che condizioni è il povero Don Chisciotte!

Voce 4 (fuori campo): Siete stato grande, signor curato. E pure voi, barbiere!

Nipote Don Chisciotte (fuori campo): Maledetti libri di cavalleria! Povero zio!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Il Signore agisce con giustizia e con diritto
verso tutti gli oppressi.
Ha rivelato a Mosè le sue vie,
ai figli d'Israele le sue opere.
Buono e pietoso è il Signore,
lento all'ira e grande nell'amore.

Lettura

Io Paolo, prigioniero a motivo del Signore Gesù, vi esorto: comportatevi in maniera degna della chiamata che avete ricevuto, con ogni umiltà, dolcezza e magnanimità, sopportandovi a vicenda nell'amore, avendo a cuore di conservare l'unità dello spirito per mezzo del vincolo della pace. Un solo corpo e un solo spirito, come una sola è la speranza alla quale siete stati chiamati, quella della vostra vocazione; un solo Signore, una sola fede, un solo battesimo. Un solo Dio e Padre di tutti, che è al di sopra di tutti, opera per mezzo di tutti ed è presente in tutti. (Ef 4,1-6)

In sella con San Paolo

Ciao Timoteo, spero tu stia bene. Io sto attraversando un tempo difficile: mi hanno messo in carcere dopo avermi picchiato di santa ragione, ma quando hanno scoperto di aver picchiato un **cittadino romano,** mi hanno chiesto scusa e mi hanno liberato.

Prima non valevo niente per loro e mi hanno preso a legnate, ora che hanno scoperto la mia **cittadinanza** mi reputano una persona intoccabile.

Pensa, Timoteo, se questa gente sapesse che ognuno di noi vale ancora di più! E non perché **apparteniamo** a chi ha la forza e il potere ma perché apparteniamo a un **Padre speciale,** che è padre di tutti: Dio. Tu non dimenticarlo, non disprezzare né te stesso, né gli altri. Ricorda che la vera sfida è l'appartenenza, sapere che siamo **figli di Dio** e sapere che tutti lo siamo. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

L'Armatura. Difende e copre il corpo. È una seconda pelle che avvolge, dona forza e resistenza. Apparteniamo a Colui che ci ama da sempre come un Padre che ci difende e protegge la nostra vita.

Allenati alla sfida

Una breve attività di gioco inizia la giornata. Ogni squadra compone un cerchio con al centro uno dei propri componenti che viene **avvolto e coperto** con i corpi dei compagni.

Alcuni animatori cercheranno di colpire, con una palla, il ragazzo al centro mentre chi lo avvolge tenteranno di difenderlo. Quando la persona al centro viene colpita, la squadra risulta eliminata. Al termine del gioco, un breve momento di condivisione sottolinea che la **vera forza dell'armatura** sono le **persone che abbiamo accanto.** Chiediamo quindi a tutti i ragazzi di esprimere quali sono le persone che li fanno sentire al sicuro al Grest... e non solo.

E sfida sia!

Oggi cerchiamo di non esaltare le divisioni tra le squadre, ma cerchiamo prima di tutto parole e gesti che facciano sentire tutti uniti in **un unica avventura** alla quale apparteniamo.

Ti prego Don Chisciotte!

Finalità: per ottenere qualcosa di importante occorre faticare.

Destinatari: 6-11 anni **Durata:** 30'

Spazio necessario: chiuso, di medie/grandi dimensioni.

Occorrente: nastro carta per segnare le distanze a terra e qualche accessorio per identificare l'animatore che veste i panni di Don Chisciotte (un cappello e la lettera d'amore destinata a Dulcinea).

Istruzioni. Ci si divide in 2 o più squadre a seconda del numero di partecipanti. L'obiettivo è ricevere da Don Chisciotte la lettera d'amore per Dulcinea, percorrendo in ginocchio un tragitto nel minor tempo possibile, fino a che tutti i membri della squadra non avranno terminato. Ogni squadra può prendere il nome di un personaggio che desidera porre fine alla penitenza d'amore di Don Chisciotte: Sancio, Dorotea, Cardenio, barbiere, nipote, governante e via dicendo. Con il nastro carta si segnerà a terra il punto di partenza del percorso e si prevedranno anche alcuni "ostacoli" da superare. Ne suggeriamo tre, distanziati un metro circa l'uno dall'altro, ipotizzando quindi un percorso di circa 4 metri. Il primo metro viene percorso semplicemente camminando in ginocchio.

- Poi ecco il primo ostacolo: camminando in ginocchio, si tengono le braccia verso l'alto;
- secondo ostacolo: camminando in ginocchio, si procede con la schiena rivolta verso l'arrivo;
- terzo ostacolo: camminando in ginocchio, si procede come se si stesse cavalcando.

Variante 11-14 anni: i ragazzi non partono da soli, ma in coppia, tenendosi per mano.

Attenzioni educative: occorrerà fare attenzione che il pavimento sia liscio per evitare che i ragazzi si feriscano alle ginocchia. Potrebbero essere usate delle spugne da bagno o da cucina per ammortizzare e addolcire l'attrito col pavimento.

Condivisione: quando desideriamo che una situazione migliori, dobbiamo metterci impegno e fatica. Anche quando chiediamo l'aiuto di Dio, quando preghiamo o andiamo a Messa, il nostro corpo assume degli atteggiamenti e delle posizioni che significano qualcosa. Nel momento più importante dell'Eucarestia, per esempio, ci inginocchiamo a voler dire che Gesù è il nostro unico Re e nel cuore diciamo il nostro grazie a Lui per averci tanto amato fino a dare la vita, chiedendo anche di starci accanto nelle sfide quotidiane

Gli occhiali incantati

Finalità: aiutare i ragazzi nell'approccio a diversi punti di vista.

Destinatari: 6-11 anni **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni, con dei piani di appoggio.

Occorrente: lucidi colorati trasparenti di diversi colori (rosso, blu, verde etc.), cartone (o cartoncino), forbici e/o taglierini, modelli già disegnati di occhiali dalle diverse forme, oggetti di vario tipo.

Istruzioni. I ragazzi saranno invitati a costruire degli occhiali, utilizzando i modelli predefiniti (a stella, a goccia, tondi, esagonali,...) che gli sono stati forniti. Ognuno dovrà metterci delle "lenti colorate" ritagliandole dai fogli colorati trasparenti. Finita questa fase di preparazione degli occhiali, si tireranno fuori da un sacco degli oggetti e si chiederà ai ragazzi di individuare il loro colore, magari scambiandosi gli occhiali. Sarebbe divertente creare delle immagini anche tridimensionali stampando degli "anaglifi" e facendo costruire degli occhiali rossi e verdi.

Variante 11-14 anni: si possono stampare delle immagini/foto di persone con dietro la loro storia e prevedere un momento in cui ciascuno prova prima a descriverli per come gli sembrano. Solo dopo si passerà a leggere la vera storia dei personaggi scelti.

Attenzioni educative: è importante che il materiale sia sufficiente per tutti i partecipanti, in modo da evitare attese e pause troppo lunghe che creano noia e confusione. L'attività richiede manualità che non tutti hanno: sarà importante aiutare chi è più in difficoltà.

Condivisione: al termine dell'attività, l'animatore può riflettere sul fatto che gli incantesimi sono capaci di mostrarci come reale ciò che realtà non è; tale considerazione deve aiutarci a mettere da parte i pregiudizi per guardare l'altro in modo sempre nuovo.

Esci dalla gabbia!

Finalità: disposti ad affrontare rischi pur di raggiungere la libertà

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/ chiuso di grandi dimensioni

Occorrente: bende per coprire gli occhi a tutti i membri della squadra dei fantasmi; 3/4 palline di spugna per ogni fantasma.

Istruzioni. Si dividono i ragazzi in 2 squadre. Una squadra rappresenta le gabbie e l'altra i fantasmi. Per ogni squadra si sfidano a turno due soli giocatori: Don Chisciotte gareggia per le gabbie e Sancio Panza gareggia per i fantasmi. I giocatori delle gabbie si posizionano in piedi formando dei piccoli cerchi (composti da almeno due persone) in ordine sparso, mentre i fantasmi si posizionano sempre in ordine sparso, con le palline di spugna in mano e devono rimanere fermi come statue. All'interno di una gabbia si posiziona Don Chisciotte, in un'altra si posiziona Sancio.

Con 20 giocatori complessivi ci si può regolare in questo modo: 8 giocatori formano le gabbie (4 coppie che formano 4 cerchi col loro corpo) - 10 giocatori sono fantasmi - 1 giocatore Don Chisciotte - 1 giocatore Sancio.

Al via, Don Chisciotte e Sancio, in un tempo stabilito (1' ad esempio), devono uscire dalla loro gabbia e cercare di raggiungere un confine (un muro della stanza oppure un oggetto a terra se si è all'aria aperta), senza farsi beccare dalle palline di spugna che i fantasmi cercheranno di lanciargli addosso. Possono trovare ristoro nelle altre gabbie presenti; infatti, all'interno della gabbia non possono essere attaccati dai fantasmi. Ma attenzione: non possono accedere nella stessa gabbia più di una volta. Se i prigionieri riusciranno nell'impresa, faranno guadagnare alla propria squadra 10 punti premio. Qualora venissero invece toccati dalle palline, andranno incontro alla "penalità!", che determinerà un punto in meno. Ogni pallina che colpisce provoca una penalità. Si proseguirà fino a quando tutti i giocatori di entrambe le squadre si saranno sfidati. Vince la squadra che avrà totalizzato più punti.

Variante 6-8 anni: il gioco segue le stesse regole ma i fantasmi, oltre che fermi come statue al loro posto, saranno anche bendati, per facilitare il percorso dei giocatori.

Attenzioni educative: è importante tenere equilibrato il numero di giocatori tra gabbie e fantasmi. Qualora ci fossero molti ragazzi sarà opportuno aumentare il numero di giocatori che formano la gabbia (anziché una coppia, potranno essere tre o quattro persone a formare la gabbia), altrimenti si avranno troppi fantasmi. Si potrebbero inoltre anche aumentare i Don Chisciotte e i Sancio, (purché siano di eguale numero) che potrebbero effettuare contemporaneamente il percorso.

Condivisione: quando desideriamo abbandonare una situazione che non ci fa stare bene, dobbiamo mettere in conto che riusciremo ad arrivare al traguardo, ma che non sarà un percorso lineare, ci saranno diversi ostacoli da superare; noi, però, non dobbiamo per questo scoraggiarci rischiando di rimanere in gabbia per tutta la vita!

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Don Chisciotte è a letto nella sua stanza. Non siamo abituati a vederlo a riposo e neanche a trovarlo circondato da un contesto familiare che ha fatto di tutto per portarlo a casa, con l'obiettivo di farlo **rinunciare alla vita di Cavaliere errante.**

Ma quando c'è qualcosa che ti scalda profondamente il cuore, basta **una scintilla** per riaccendere tutto l'ardore che ti porti dentro.

È quello che accade a Don Chisciotte, ed è anche quello che Paolo scrive a Timoteo che si trova in un periodo attraversato da molte difficoltà: quando il cuore è pieno dell'amore verso Gesù, la vera sfida è la **perseveranza** nel continuare a **seminare** con gioia e speranza, per raccogliere frutti di una bellezza inestimabile.

Anche durante l'attività estiva siamo chiamati a perseverare nell'**impegno educativo:** è una grande fatica, i risultati non sono immediati, ma ne vale **sempre** la pena...
...anzi ogni pena.

La sfida della perseveranza

Don Chisciotte è ancora convalescente e mentre tutti pensano sia del tutto (o quasi) rinsavito, in verità basta pochissimo per riaccendere in lui il fuoco dell'avventura. La visita di Sancio Panza dà lo slancio finale alla sua voglia di ripartire: sapere che le sue avventure sono state scritte in un libro, lo inorgoglisce così tanto da accelerare i tempi di ripresa.

La storia delle sue avventure è stata data alle stampe!

Il palco è allestito come nella puntata 4. Don Chisciotte è a letto, mentre in scena, dall'altra parte ci sono il curato, il barbiere, la governante e la nipote di Don Chisciotte.

Curato: Abbiamo fatto benissimo a non incontrarlo per un mese intero.

Barbiere: Assolutamente! Meglio non farlo ripensare al passato.

Curato: Già, non mi sarei perdonato di avergli fatto tornare la voglia di lanciarsi in nuove avventure!

Barbiere: Ora però credo sia guarito del tutto; mi piacerebbe andarlo a trovare!

Governante: Credo sia un buon momento, volete?

Nipote di Don Chisciotte: Direi di sì!

Curato: Certamente, grazie!

I personaggi si spostano al capezzale di Don Chisciotte che è seduto nel letto.

Don Chisciotte: Che piacere vedervi!

Curato: Buongiorno Alonso!

Barbiere: Come state?

Don Chisciotte: Benissimo, direi. Comincio finalmente a riprendere in mano la mia vita e ad essere informato su quanto sta accadendo nel mondo. Ah... questi turchi!

Curato: Ah! Ha saputo anche lei? C'è molta preoccupazione per la loro minaccia.

Don Chisciotte: Lo comprendo molto bene! Sono una minaccia non solo politica, ma anche culturale!

Barbiere (al curato, sottovoce): Sentite come parla bene!

Curato (al barbiere, sottovoce): Sembra assolutamente guarito!

Don Chisciotte: Se solo il re avesse seguito il mio consiglio, il problema dei turchi sarebbe stato risolto una volta per tutte!

Tutti gli altri personaggi fanno un gesto sincronizzato di sorpresa.

Barbiere (al curato, sottovoce): Ahi, ahi, ahi. Mi viene il sospetto che non sia tornato in sé completamente!

Don Chisciotte: Che altro dovrebbe fare Sua Maestà se non emanare un pubblico proclama che ordina a tutti i cavalieri erranti che vagano per la Spagna di riunirsi a corte in un giorno stabilito?

Curato (al barbiere, sottovoce): I tuoi sospetti sono assolutamente sensati.

Nipote di Don Chisciotte (spaventata, come se le scappasse di dirlo ad alta voce involontariamente): Che mi venga un colpo se mio zio non ha in mente di tornare ad essere un cavaliere errante!

Don Chisciotte: Cavaliere errante sono e cavaliere errante dovrò morire!

Curato (tra sé): Ops.

Barbiere: La lasciamo riposare ora.

I quattro personaggi si appartano.

Nipote di Don Chisciotte (sottovoce e preoccupata): La situazione è critica!

Barbiere: Concordo, è molto critica!

Curato: Molto molto critica!

Governante: Non dobbiamo assolutamente fargli incontrare quel contadino!

Nipote di Don Chisciotte: Giusto! Potrebbe solo peggiorare la situazione.

Si sente bussare alla porta. La governante si avvicina ad una quinta e fa un segno di diniego con la testa. Poi bussano nuovamente e si avvicinano sia la governante, sia la nipote ed entrambe dicono di no. Per la terza volta bussano alla porta e i quattro personaggi si spostano tutti verso la quinta e insieme dicono di no.

Sancio Panza (urlando, fuori campo): Ma insomma! Io ho il diritto di incontrare il mio signore!

Don Chisciotte: Ma questo è Sancio!

Sancio Panza (urlando, fuori campo): Si sono io! Non mi fanno entrare!

Don Chisciotte: Per carità! Fate entrare quell'uomo!

I quattro personaggi si consultano con dei gesti e poi cedono. Sancio entra e loro escono, costretti da un gesto di Don Chisciotte.

Sancio Panza: Caro, mio Don Chisciotte! Che piacere vederla! Sono qui con delle notizie fresche fresche!

Don Chisciotte: Mi dica, mi dica!

Sancio Panza: Il figlio di Bartolomeo Carrasco, Sansone, è appena arrivato da Salamanca dove ha terminato i suoi studi di baccellierato.

Don Chisciotte: Eh beh?

Sancio Panza: Lei non immagina neppure!

Don Chisciotte: Si sbrighi Sancio! Non resisto dalla curiosità!

Sancio Panza: Insomma, la faccio breve; mi ha detto che la storia delle sue avventure è stata data alle stampe.

Don Chisciotte: La sua o la mia?

Sancio Panza: La sua signore, la sua!

Don Chisciotte: Sua mia?

Sancio Panza: Siiiiiii! Il libro si intitola "L'ingegnoso Idalgo Don Chisciotte della Mancia".

Don Chisciotte: Oh mammamia! Ma questa è una notizia meravigliosa! La mia perseveranza mi ha premiato! Sono sicuro che a scriverlo sarà stato certamente un mago sapiente!

Sancio Panza: Non credo, signore. Dovrebbe essere stato un certo Cidamete Berenghena.

Don Chisciotte: Nooooo. E chi è? Ho bisogno di saperne di più. Riuscirebbe a cercare e a far venir qui direttamente Sansone Carrasco? Non che non mi fido di te, ma...

Sancio Panza: Ma certo! Ce lo faremo raccontare da lui stesso!

Sancio esce e rientra poco dopo insieme a Sansone Carrasco. I tre mimano per alcuni secondi di parlare.

Sansone Carrasco: Sì! Davvero! Lo storiografo arabo che ha messo per iscritto le sue imprese si chiama Cid Hamet Ben Engeli. L'opera è stata appena tradotta in castigliano per l'universale divertimento delle genti!

Don Chisciotte: Oh, che cosa eccezionale! Mi sta rivenendo una voglia matta di rimettermi in viaggio!

Sancio Panza: Lo confesso, anche a me signore. Solo che...

Don Chisciotte: Solo che?

Sancio Panza (imbarazzato): Solo che questa volta non posso partire senza alcuna garanzia. Ho bisogno che lei stabilisca per me un salario. Certo... Se poi mi date l'isola promessa, me la potrete sempre scalare dalla paga!

Don Chisciotte: Ti pagherò se troverò che in qualche romanzo cavalleresco qualche scudiero sia mai stato pagato. Finora non ho trovato nulla di questo genere. Poi se tu non vuoi accompagnarmi, troverò un altro scudiero più obbediente e disponibile.

Sancio Panza (dispiaciuto): Signore, io vengo qui ad offrirmi di servirla, in modo affidabile e fedele più di quanti scudieri abbiano mai servito un cavaliere errante, nel tempo passato e nel tempo presente.

Don Chisciotte (commosso): Oh, Sancio.

Don Chisciotte tende le braccia e Sancio Panza lo abbraccia.

Don Chisciotte: Se sei d'accordo ripartiremo tra tre giorni. Giusto il tempo di preparare il viaggio.

Sancio Panza: Non vedo l'ora, signore.

Sansone Carrasco (tra sé): Che guaio! Non mi avevano detto altro "Non fargli tornare la voglia di partire!". Ora credo di dover rimediare. Ho trovato! Mi travestirò da cavaliere e proverò a sconfiggerlo. Gli strapperò prima la promessa di tornare a casa per almeno due anni in caso di sconfitta. A batterlo non ci vorrà nulla e sono convinto, poi, che per non venir meno alle leggi della cavalleria lui manterrà la sua promessa e, in due anni, dimenticherà di essere un cavaliere errante! Sono un genio!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Se dovessi camminare in una valle oscura,
non temerei alcun male, perché tu sei con me.
Il tuo bastone e il tuo vincastro mi danno sicurezza.

Lettura

Timoteo, custodisci, mediante lo Spirito Santo che abita in noi, il bene prezioso che ti è stato affidato. Tu mi hai seguito da vicino nell'insegnamento, nel modo di vivere, nei progetti, nella fede, nella magnanimità, nella carità, nella pazienza, nelle persecuzioni, nelle sofferenze. Quali cose mi accaddero ad Antiòchia, a Icònio e a Listra! Quali persecuzioni ho sofferto! Ma da tutte mi ha liberato il Signore! E tutti quelli che vogliono rettamente vivere in Cristo Gesù saranno perseguitati. Tu però rimani saldo in quello che hai imparato e che credi fermamente. (2Tm 3,10-14)

In sella con San Paolo

Timoteo, le tue lacrime hanno attraversato il mare e sono arrivate fino a me. Mi spiace che tu stia attraversando tante difficoltà.

Lo so che vorresti che i cuori si aprissero all'**amore reciproco** e all'**amore per Gesù;** so che vorresti che tutti accogliessero il Suo messaggio di amore.

Ti ricordi quante avventure abbiamo vissuto **insieme**, quante difficoltà abbiamo affrontato aiutandoci vicendevolmente. Tutte quelle volte siamo stati capaci di andare avanti sostenuti da una forza che non era nostra ma che Gesù ci donava: il suo amore ci ha sempre **reso forti.**

Ora, anche se lontano nel corpo, ti sono vicino con la mente e il cuore. Hai davanti la sfida più importante, quella della **perseveranza.** Vedrai che se continui a seminare con gioia e speranza, presto raccoglierai bellissimi frutti. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

La lancia. Il cavaliere la stende quando parte contro l'avversario nel duello. Rappresenta la decisione e la perseveranza nell'andare incontro alle difficoltà con coraggio, certo di non essere mai solo e di non rappresentare solo se stesso.

Allenati alla sfida

A metà dell'esperienza si propone di vivere un momento di **verifica** su come sta andando l'esperienza. Utilizzando il libro di squadra, proviamo a ripercorrere l'esperienza dal **desiderio** del primo giorno, chiedendo loro se lo stanno vivendo ancora pienamente o se sentono il bisogno di cambiarlo.

A turno, ognuno, in campo aperto e in fila, prende una lancia (o qualcosa che la rappresenti), la tira gridando il desiderio che vuole realizzare urlando con tutta la voce in corpo e con tutta la forza.

Tutta la squadra accompagna il lancio con un **grido di squadra.**

E sfida sia!

È facile che emerga la stanchezza delle giornate passate insieme. Non lasciamoci vincere dalle fatiche o da qualche difficoltà brontolando o lamentandoci, ma perseveriamo nel nostro impegno, diamoci coraggio a vicenda e sosteniamoci per fare del **nostro meglio.**

Russiamo la storia

Finalità: sviluppare la creatività, inventando delle storie stando distesi "in un letto".

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: cartoncini con scritti i nomi di alcuni personaggi di fantasia o di luoghi, oggetti, azioni, emozioni.

Istruzioni. Si dividono i giocatori in due squadre. Tutti i componenti di una squadra si sdraiano per terra uno a fianco all'altro. L'animatore inizierà il gioco mostrando al primo componente di ogni squadra (un giocatore posto ad una estremità della riga) due cartoncini con scritti i nomi di due personaggi. Il giocatore, visti i cartoncini, sussurrerà nell'orecchio del compagno al suo fianco una storia inventata che vede come protagonisti quei personaggi (esempio "C'era una volta Don Chisciotte che incontra il Don"). Effettuato il primo passaggio, l'animatore farà vedere al secondo componente un cartoncino scelto a caso tra quelli a disposizione; il secondo giocatore sussurrerà, quindi, al terzo componente, la storia ascoltata prima, con l'aggiunta di una parte creativa che tiene conto del cartoncino appena ricevuto (esempio "C'era una volta Don Chisciotte che incontra il Don in un bosco").

Il gioco prosegue in una sorta di telefono senza fili in cui l'animatore ogni volta aggiungerà un cartoncino coinvolgendo un nuovo componente che, a sua volta, ascoltata la storia, la racconterà al successivo, dopo aver aggiunto la propria componente. L'ultimo giocatore rimasto racconterà ad alta voce tutta la storia ascoltata. L'animatore verificherà quanti cartoncini sono stati nominati rispetto al totale. Vince la squadra che, al termine della narrazione, nomina più cartoncini.

Attenzioni educative: se i giocatori sono pochi, il gioco potrebbe rivelarsi troppo semplice. Sarà pertanto necessario sostituire le parole dei cartoncini con frasi intere piene di piccoli dettagli.

Condivisione: al termine del gioco, l'animatore farà emergere la bellezza della creatività di ogni ragazzo e la capacità del gruppo di dar vita a qualcosa di assolutamente originale, nato con il contributo dei talenti di ciascuno.

Curarsi dal male

Finalità: aiutare i ragazzi a capire che ciò che fa male, non è sempre male.

Destinatari: tutti

Durata: 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di piccole dimensioni purché ci sia un tavolo su cui poggiare le carte.

Occorrente: un mazzo di carte (napoletane o francesi).

Istruzioni. ad ogni "seme" delle carte viene assegnata una cura:

- **Denari/fiori:** sciroppo del buon umore > bere una bevanda a cura dell'animatore;
- **Bastoni/quadri:** una mela al giorno toglie la tristezza di torno > dare un morso ad una mela immersa nell'acqua;
- **Spade/picche:** l'agopuntura molleggiante > prendere dieci/cinque/due mollette e appenderle al viso per esempio ad orecchie, guance, naso, labbra;
- **Coppe/cuori:** crema per addolcire la nostra persona > intingere il dito in un barattolo di nutella (o panna) e spalmarlo sul viso.

Si fanno quindi due squadre e si pongono sul tavolo le 40-52 carte sparse: a turno si sceglie una carta e si fa la "penitenza" corrispondente; se la prova non viene eseguita correttamente o non svolta affatto, si perde la carta, diversamente si ottiene un punto.

Vince la squadra che ottiene più punti.

Attenzioni educative: l'animatore dovrà monitorare che tutti i ragazzi siano coinvolti e che i giocatori si alternino nelle sfide, in modo che nessuno si annoi per il troppo protagonismo di alcuni.

Condivisione: al termine del gioco, provare ad interrogare i ragazzi con alcune domande; per esempio, quali sono le cure che adotto per curare la mia persona? Di cosa devo cercare di non ammalarmi? Con i più grandi si può anche fare un riferimento alle quattro virtù dello Spirito ossia la fortezza (le mollette) che ci porta a resistere al male anche quando fa male; la costanza (mela) che ci invita a ritentare anche se non si hanno subito dei risultati; l'umiltà (crema) per ricordarci che a volte abbiamo bisogno di scomparire per dare spazio all'altro; la pazienza (sciroppo) che ci chiama ad accettare anche le condizioni avverse della vita.

Cacciamolo a più non posso

Finalità: riuscire a "cacciare" più titoli possibili per avere maggiori possibilità di vivere altre entusiasmanti avventure.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di ampie dimensioni.

Occorrente: nastro per delimitare lo spazio di gioco, almeno uno scatolone grande aperto che funga da canestro, giornali, riviste, fumetti (tutti che possano essere appallottolati e ritagliati), tempere, pennarelli, forbici, colla stick, scotch, fogli bianchi A3.

Istruzioni. Il gioco si suddivide in due fasi.

Fase I. Occorre segnare il campo con due quadrati concentrici abbastanza grandi da contenere ognuno i giocatori di una squadra e mettere al centro dei quadrati lo scatolone aperto. Giocano due squadre alla volta: una attacca e l'altra difende; i difensori sono nel quadrato interno a difesa dello scatolone, gli attaccanti sono nel quadrato esterno e hanno a loro disposizione palline fatte di fogli di carta di giornale/rivista/fumetto,... Il gioco consiste nel fare almeno 3 manche da 3 minuti, duranti le quali riuscire a far entrare più palline possibili nel cartone. Le squadre invertono, poi, i loro ruoli.

Fase II. Ogni squadra, dopo questa fase di approvvigionamento, con il proprio bottino, avrà un tempo di 20' per distendere le palline e, attraverso le frasi, le lettere e le immagini che ci sono sui fogli, costruire il titolo e la copertina di una nuova avventura di Don Chisciotte, utilizzando tutto il materiale a disposizione fornito ad ogni squadra (forbici, colla, ...).

Variante 6-8 anni: bisognerà avere cura che le palline di carta contengano per lo più immagini e fumetti in modo che sia più facile per loro usare questo tipo di linguaggio; in aggiunta al materiale di cancelleria, potrebbero essere dati anche degli stickers e vedere che uso ne fanno in un contesto come questo, potrebbero stupire!

Attenzioni educative: durante la fase 1 fare in modo che tutti abbiano a disposizione le palline da lanciare e che tutti possano difendere, così che ciascuno si senta valorizzato. Durante la fase 2 è importante che ci siano gli animatori a fare da mediatori nel confronto, in modo che il titolo copertina della nuova avventura di Don Chisciotte sia veramente il frutto di un lavoro di gruppo e di una condivisione di idee.

Condivisione: a volte le storie più belle e autentiche vanno cercate nei luoghi e nei modi più impensati! I vari titoli copertina che sono il segno di questa ricerca, saranno presentati in plenaria.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Non smettere mai di amare.

Paolo ci propone un testo meraviglioso sulla **carità** invitando ciascuno di noi a mettere questo ingrediente in ogni momento della nostra vita. Sancio Panza invece è impegnato a far vedere a Don Chisciotte l'amata Dulcinea... con risultati negativi perché lo fa attraverso un'azione ingannevole.

Siamo chiamati ad **amare sempre** ed in particolare i deboli, i poveri, i piccoli. L'attività estiva è una grande occasione per esprimere tutto l'**amore** che abbiamo dentro, per far sentire ad ogni ragazzo il calore della nostra presenza e la forza instancabile di chi **scorge il bello** in ogni situazione.

L'amore lo esprimiamo nei momenti di informalità accogliendo, stando accanto, ascoltando nel profondo, dicendo qualche **parolina all'orecchio** come San Giovanni Bosco.

Lo esprimiamo tutte le volte che siamo **inclusivi** e facciamo gesti che accolgono e fanno sentire a **casa**.

L'attività estiva fra qualche giorno finirà... l'amore invece **non avrà mai fine.**

La sfida dell'amore

12

Don Chisciotte e il suo scudiero sono ormai in viaggio e arrivano a Toboso. Lì, Sancio deve dar prova di grande ingegno: in passato ha mentito dicendo a Don Chisciotte di aver incontrato Dulcinea e, ora che il cavaliere intende raggiungerla nel suo palazzo, non sa come fare. Si vede, quindi, costretto ad inventare che un "incantesimo" ha trasformato Dulcinea nella prima contadina che incontrano.

Per la mia sottana!

La scena rappresenta un paesaggio agreste. Il fondale può prevedere la presenza di alcune case in lontananza.

Don Chisciotte: Ti vedo stanco Sancio.

Sancio Panza: Beh, signore, è inevitabile! Camminiamo da un giorno intero...

Don Chisciotte (dispiaciuto): Il problema vero è che non è accaduto nulla di nuovo!

Sancio Panza: Questa forse è l'unica cosa positiva, almeno non ci sono capitati altri guai!

Don Chisciotte: Ehi Sancio, guarda lì! Siamo vicini alla città di Toboso!

Sancio Panza (tra sé): Oh, no! E ora? Speriamo non mi chieda di Dulcinea; l'ho sparata grossa dicendo di averla incontrata.

Don Chisciotte: Evviva! Finalmente potremo recarci al palazzo della mia dama e potrò dimostrarle il mio amore!

Sancio Panza (tra sé): Manco a dirlo.

Don Chisciotte: Sancio!

Sancio Panza (imbarazzato): Sì?

Don Chisciotte: Tu che ci sei già venuto... Da che parte dobbiamo andare per incontrarla?

Sancio Panza (tentennando imbarazzato): Eh... In realtà... Non mi ricordo la strada, signore! Del resto ci sono venuto solo una volta! Forse meglio se va avanti lei che l'avrà vista migliaia di volte la sua dama!

Don Chisciotte (seccato): Sancio! Non ti ho detto che in tutti i giorni della mia vita non ho mai visto la senza pari Dulcinea e che mi sono innamorato per sentito dire?

Sancio Panza (contrariato): Ah, già.

Entra un contadino

Don Chisciotte (al contadino): Chiedo scusa, per caso sa dove si trovano i palazzi della principessa Dulcinea del Toboso?

Contadino: Principessa Dulcinea del Toboso ha detto? Sinceramente non so neppure che in questo paese vive una principessa! Però io sono forestiero, meglio se chiedete al curato del paese.

Sancio Panza (tra sé): Mammamia che guaio! Non so come levarmi dall'impiccio! Proviamo così (A Don Chisciotte) Ho deciso, signore. Non si affatichi. Lei mi aspetti qui. Andrò io dalla sua dama e le dirò che il suo cavaliere sta aspettando di essere ricevuto.

Don Chisciotte: Mi sembra un'ottima idea! Va bene, Sancio. Mi raccomando, fai presto!

Sancio Panza: Eh... Si fa presto a dire fai presto! Ci provo.

Don Chisciotte: A tra poco!

Sancio scende dal palco. Don Chisciotte resta sul palco immerso nei suoi pensieri.

Sancio Panza (tra sé): E ora come faccio? Dove la vado a trovare io la dama Dulcinea? Del resto, chissà se esiste davvero! E se esiste, gli abitanti del Toboso mi romperanno le costole a suon di bastonate, sapendo che sono andato a dare fastidio alla loro dama!

Sancio si muove avanti e indietro agitato, cercando un'idea.

Sancio Panza (tra sé): Forse l'unica soluzione è dirgli che è avvenuto un incantesimo! Sì! Se facessi credere al mio signore che una contadina è proprio Dulcinea trasformata da un terribile incantesimo, potrebbe funzionare! Credo sia un'idea eccellente! Se anche lui negasse potrei giurare e stragiurare finché non ci crede! Sono davvero un genio! Mi conviene aspettare un po' qui, in modo che lui creda io abbia avuto il tempo di andare e tornare.

Sancio Panza si muove avanti e indietro ancora una ventina di secondi, questa volta è rilassato e fischietta.

Sancio Panza: Benissimo. Direi che ho aspettato a sufficienza. E lì ci sono anche tre contadine! Che grande fortuna! Sembrerà tutto credibile!

Sancio Panza si avvicina a Don Chisciotte risalendo sul palco. Entrano le tre contadine.

Sancio Panza: Rieccomi, signore! Sono tornato! E con me c'è anche Dulcinea accompagnata da altre due donzelle!

Don Chisciotte: Non riesco a credere ai miei occhi!

Sancio Panza: In che senso signore?

Don Chisciotte: Sta succedendo una cosa molto strana!

Sancio Panza (fintamente sorpreso): Davvero?

Don Chisciotte: Sì, Sancio! Questa volta sono io a non vedere la realtà e a scorgere solo tre contadine in groppa a tre somare.

Sancio Panza (fingendo in modo plateale): Ma scherza signore?

Don Chisciotte: No di certo, Sancio!

Sancio Panza: Davvero non vede quei vestiti ricamati con l'oro purissimo?

Don Chisciotte: Eh no, vedo piuttosto una tela grezzissima.

Sancio Panza: O no! E davvero mi dice che non vede incastonate perle e diamanti?

Don Chisciotte: Eh no, vedo piuttosto stracci simili a quelli dei mendicanti!

Sancio Panza (imprecando): Per tutti i cavalieri erranti! E li vede almeno quei lunghi biondi capelli?

Don Chisciotte: Eh no, li vedo proprio neri quelli! Neri neri neri.

Sancio Panza (imprecando): Per tutti gli scudieri! Vado a riverire.

Sancio si avvicina alle tre campagnole e si inginocchia in particolare davanti ad una.

Campagnola 1 (alle altre, sottovoce): Ma che vuole questo?

Sancio Panza (inginocchiandosi davanti a una campagnola): Oh, regina e principessa e duchessa di ogni bellezza!

Campagnola 1 (sbalordita): Che?

Don Chisciotte (scettico, tra sé): Bah... io vedo veramente solo una brutta campagnola.

Sancio Panza (sottovoce, a Don Chisciotte): Insomma, signore, si inginocchi anche lei! Non è bello che resti in piedi dinanzi alla senza pari Dulcinea!

Don Chisciotte (sottovoce, a Sancio): Ha ragione, ha ragione. Lo faccio subito.

Don Chisciotte si inginocchia.

Campagnola 1 (bruscamente): Per la mia sottana! Che sono tutti questi salamelecchi? Fatevi da parte e lasciateci passare!

Campagnola 2: Ha ragione la nostra amica, ma che scherziamo?

Campagnola 3: Lasciateci andare!

Don Chisciotte (alzandosi sconsolato): Si alzi in piedi, Sancio. Lasciamo passare le signore; ancora una volta i maghi hanno stravolto la realtà!

Sancio Panza (fingendo premura): Ma no, signore! La sua Dulcinea! Ci teneva tanto ad incontrarla e dimostrarle il suo amore!

Campagnola 1 (autoritaria, superando Sancio e Don Chisciotte): Per fortuna ci siamo capiti subito! Andiamo!

Campagnola 2: Si, andiamo... Di questi tempi si incontra davvero gente strana!

Campagnola 3: Fatevi controllare da un medico buono!

Campagnola 2: Certo che non sarebbe stato male essere una regina, una principessa e... com'era? Una duchessa.

Campagnola 1: Che esagerazione! Regina, principessa e duchessa tutto insieme!

Campagnola 2 (ridendo): Che spreco, mi sarebbe bastato anche uno solo di quei titoli.

Le tre campagnole escono di scena.

Don Chisciotte: Ma le senti? Incredibile. Incredibile davvero.

Sancio Panza: Eh... Già. È assurdo come ti riducono certi incantesimi!

Don Chisciotte: La mia povera Dulcinea ridotta in stracci come una campagnola.

Sancio Panza: Non ci pensi, padrone.

Don Chisciotte (serio): Si sta facendo buio. Fermiamoci a riposare sotto quell'albero.

Sancio Panza: Saggia decisione, signore.

Percorso di Spiritualità

Salmo

La grazia del Signore
è da sempre, dura in eterno
per quanti lo temono;
la sua giustizia per i figli dei figli,
per quanti custodiscono la sua alleanza
e ricordano di osservare i suoi precetti..

Lettura

Se parlassi le lingue degli uomini e degli angeli, ma non avessi la carità, sarei come bronzo che rimbomba o come cimbalo che tintinna. E se avessi il dono della profezia, se conoscessi tutti i misteri e avessi tutta la conoscenza, se possedessi tanta fede da trasportare le montagne, ma non avessi la carità, non sarei nulla. E se anche dessi in cibo tutti i miei beni e consegnassi il mio corpo per averne vanto, ma non avessi la carità, a nulla mi servirebbe. La carità è magnanima, benevola è la carità; non è invidiosa, non si vanta, non si gonfia d'orgoglio, non manca di rispetto, non cerca il proprio interesse, non si adira, non tiene conto del male ricevuto, non gode dell'ingiustizia ma si rallegra della verità. Tutto scusa, tutto crede, tutto spera, tutto sopporta. La carità non avrà mai fine. (1Cor 13,1-8)

In sella con San Paolo

Caro Timoteo, come stai? So che molte difficoltà sono passate e che tante persone davanti alla tua dolcezza da nemici sono diventati amici, e persone che disprezzavano il vangelo di Gesù lo hanno accolto. Son certo che stai vivendo la sfida più bella, quella dell'**amore.**

L'amore non è solo un sentimento ma è fatto di tante piccole attenzioni quotidiane: nelle parole, nei gesti, nei pensièri.

La **carità** è un ingrediente fondamentale da mettere in tutto ciò che fai. È come il sale che dà sapore ad ogni piatto. Se non c'è, si sente e tutto perde di gusto; se c'è, ogni cosa riesce bene e ogni ingrediente dà il meglio di sè. Sappi che tutto ciò che fai con amore resiste e rimane per sempre.

Non smettere mai di amare, e tu stesso darai il meglio di te, anzi sarai **il meglio di te stesso.** *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

L'Incantesimo. Trasforma tutta la persona che lo riceve. La carità, dono di Dio, rinnova ogni parte della nostra vita e la trasforma, ricolmandola della presenza di Dio.

Allenati alla sfida

A piccoli gruppi, aiutati dagli animatori, i ragazzi sono invitati a inventarsi una **formula magica** simbolica con cui fare un incantesimo simpatico agli altri, evitando volgarità e sciocchezze esagerate. In un secondo momento, ogni squadra formula invece un **augurio** da fare agli altri gruppi. Al termine si condivide tra le squadre come ci si sente ad essere raggiunti da un augurio e quali sono le cose più belle che si sono augurate reciprocamente: come trasformarle in **gesti** e in atteggiamenti di **carità?**

E sfida sia!

Scegliamo una **caratteristica** della carità che oggi vogliamo vivere con noi stessi e con gli altri. Appuntiamola da qualche parte per ricordarla durante il giorno.

A braccetto con Don Chisciotte

Finalità: divertirsi e sperimentare quanto un sorriso possa incidere positivamente in ciascuno di noi.

Destinatari: tutti **Durata:** manche da 5'

Spazio necessario: aperto\chiuso, di grandi\piccole dimensioni

Occorrente: sedie.

Istruzioni. Si fanno sedere i ragazzi formando un grande cerchio. Tutti sono seduti tranne un ragazzo che è in piedi al centro (il Don Chisciotte). Al via, il Don Chisciotte si pone in modo perpendicolare al cerchio e, correndo verso i ragazzi in cerchio, urla: "Sancio vieni con me!".

Tutti i ragazzi seduti hanno una mano protesa in avanti. Nel girare correndo, il Don Chisciotte prende al volo la mano di un ragazzo e lo trascina nel cerchio, continuando a girare insieme a lui. Il ragazzo appena cooptato nel cerchio (Sancio) prende a sua volta un altro giocatore per mano e così via, finché tutti via via si ritrovano per mano a girare, formando un lunghissimo serpentone che gira in cerchio.

N.B. Occorrerà fare un giro completo del cerchio prima di prendere per mano un altro Sancio.

Quando tutti sono nel cerchio, un animatore urlerà "CAVALIERI ERRANTI": questo è il segnale (opportunamente spiegato all'inizio) al quale tutti correranno a cercare una sedia libera per sedersi. Ne rimarrà solo uno in piedi, il nuovo Don Chisciotte che ricomincerà il gioco.

Per ogni Don Chisciotte al centro, si assegna un punto alla squadra cui questo appartiene. Vince chi fa meno punti.

Attenzioni educative: il dinamismo di questa attività va contenuto e disciplinato con attenzione affinché nessuno si faccia male.

Condivisione: alla fine del gioco far riflettere i ragazzi sull'importanza dell'amicizia tra Sancio Panza e Don Chisciotte e anche sulla bellezza di sorridere insieme e far sorridere.

Problem Solving!

Finalità: porre le basi per saper risolvere un problema.

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: foglietti con problematiche da risolvere (es. rebus, situazioni quotidiane reali, problemi di matematica, ...), fogli e penne per le squadre che dovranno risolvere il problema.

Istruzioni. Ogni squadra riceverà un primo foglietto con una problematica da risolvere. Ricevuto il foglietto, i ragazzi si attiveranno e cercheranno di risolvere il problema segnando alcuni appunti su un foglietto. Ogni volta che una squadra risolve un problema, ne può chiedere uno nuovo da risolvere. A fine tempo, verrà chiesto loro di illustrare come hanno pensato di risolvere i problemi. Una giuria valuterà se il problema è stato risolto oppure no. Per ogni problema risolto viene assegnato un punto, vince chi riesce a risolvere più problematiche.

Variante: se i ragazzi più grandi sono molto motivati, si può anche decidere di immaginare un problema reale della comunità e cercare di risolverlo realmente entro la fine del Grest.

Attenzioni educative: la scelta dei problemi deve essere adeguata all'età dei partecipanti.

Condivisione: al termine del gioco si può aprire una riflessione su cosa sia considerato un problema; si osserverà che abbiamo parametri diversi per stabilirlo, ma possiamo darci una linea di procedure comuni per risolverlo.

Cura di Bellezza

Finalità: cercare di cambiare sguardo su noi stessi e sugli altri.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di piccole o medie dimensioni.

Occorrente: uno specchio dove sia scritto con un pennarello indelebile: "Ci vuole coraggio"; 10 fotografie o immagini prese dai giornali o dal web su temi che riguardano la quotidianità dei dei ragazzi del Grest, cercando di mettere in luce quale sia il bello e il brutto che possono nascondere i vari luoghi:

- **Famiglia** (luogo dove sperimentare l'amore e la sicurezza o l'incomprensione e il litigio?)
- **Amicizia** (condivisione di vita e di valori oppure opportunismo?)
- **Scuola** (possibilità di crescere e di conoscere oppure di essere in sfrenata competizione?)
- **Sport** (ricerca del benessere psicofisico nella condivisione di regole o ansia da prestazione?)
- **Oratorio** (luogo di incontro con Dio o luogo dove si ripetono le dinamiche di altri posti?)
- **Social network** (luogo dove incontrare gli altri o terreno per il cyberbullismo?)

- **Musica** (passione o evasione?)
- **Bellezza** (cura di se stessi oppure ossessione narcisistica della propria immagine?)
- **Moda e tendenze** (codice di comunicazione tra ragazzi oppure rincorsa ossessiva di brand, col rischio di spese inutili ed eccessive?)
- **Fede** (tradizione e ritualità o vera amicizia col Signore?)

Istruzioni. A piccoli gruppi, in cerchio, seduti anche a terra e guidati da un animatore, si prendono le immagini una ad una, rispondendo a queste domande:

- È bella? Perché?
- È brutta? Perché?
- Può essere sia bella che brutta? Perché?

Per ogni immagine si cerca di scaturire una breve riflessione. Al termine si consegna uno specchio. A turno ci si passa questo specchio e si riflette insieme: lo specchio non riesce a dire chi siamo, ci restituisce solo l'immagine esteriore di noi stessi che spesso non ci piace. Ma dentro al nostro cuore si nasconde la possibilità di amare e di trasformare il brutto in bello. Si conclude l'attività dicendo che tutte le situazioni brutte che viviamo, possono trasformarsi in belle! Non servono trucchi costosi o sedute dall'estetista, ma tanto coraggio e l'amore concreto e mai astratto di Dio per noi. Tocca a noi! Ciascuno di noi è BELLO perché è figlio di Dio e figlio amato!

Variante 6-8 anni: anziché utilizzare delle fotografie o delle immagini prese dal web, si consegneranno ai ragazzi dei fogli bianchi e dei colori. Si chiederà loro di realizzare in 15 minuti un disegno di una situazione bella della loro vita e, sul retro, di una situazione che non gli è piaciuta. Poi, a turno, le dovranno presentare agli altri, se lo vorranno. Gli animatori chiederanno loro di pensare a come anche la situazione brutta potrebbe trasformarsi in bella. Si procede poi con lo specchio come indicato precedentemente.

Attenzioni educative: è importante che le immagini siano di buona qualità, grandi, a colori e in formato A4. È bene fermarsi per ogni immagine qualche minuto per poter prima di tutto ASCOLTARE cosa hanno da dire i ragazzi rispetto alle immagini che vedono e che possono far emergere il loro vissuto o un qualche interrogativo o un ricordo.

Condivisione: la riflessione è già inclusa nell'ultima parte dell'attività con lo specchio. Nel realizzarla, gli animatori devono essere in grado di far capire che le cose belle o brutte a volte accadono senza che noi possiamo farci nulla, ma poi dipende da noi come le affrontiamo e come le lasciamo entrare nella nostra vita.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Finalmente **una sfida vinta!** Finalmente Don Chisciotte vince un duello con un altro cavaliere. Possiamo solamente immaginare la **gioia** del nostro eroe nell'essere riuscito in una tale impresa dopo una serie infinita di sconfitte.

La sfida della gioia è quella che ci viene posta oggi. È una sfida **seria** che parte da qualcosa di molto semplice e che Paolo ci suggerisce con una sua lettera: **il sorriso.** È l'invito che fa a Timoteo e che fa anche a ciascuno di noi.

Il primo passo per essere **animatori della gioia** è imparare a sorridere nel maggior numero di occasioni che abbiamo.

Il sorriso è un'incredibile arma di **comunicazione** che rende possibile l'impossibile ed è una chiave che **apre la porta** del cuore di ogni ragazzo. Il sorriso ci fa sentire riconosciuti ed è estremamente **contagioso**.

Imparare e perché no, **insegnare a sorridere,** è il primo passo per vivere nella gioia.

La sfida della gioia

13

Quando il valoroso Cavaliere degli Specchi si presenta vantandosi di aver già battuto e vinto in duello Don Chisciotte, quest'ultimo non può subire tale affronto e si lancia in una battaglia che lo vede uscire stranamente vittorioso. E che dire della somiglianza del Cavaliere degli Specchi con il baccelliere Sansone Carrasco? Un nuovo incantesimo? Don Chisciotte ne è convinto. In realtà il suo nemico è realmente il baccelliere, che ha escogitato questo piano, convinto di battere facilmente Don Chisciotte e di riuscire, così, a riportarlo a casa.

Anche a vederlo non ci si crede!

Don Chisciotte: Sancio, amico mio, avventure in vista.

Sancio Panza (tra sé): Oh, no. Mi sembrava troppo bello non ci fossero guai da un bel po'!

Entrano uno scudiero e il Cavaliere degli Specchi, che indossa un elmo con piume verdi, gialle e bianche e un'armatura dorata con tante lune di specchio. In realtà si scoprirà alla fine che il cavaliere è Sansone Carrasco conosciuto nella puntata 11, mentre lo scudiero (che ha un naso rosso posticcio come da pagliaccio) **è un vicino di casa di Sancio.**

Don Chisciotte si avvicina a loro, seguito da Sancio.

Don Chisciotte: Salve! In quale cavaliere errante abbiamo l'onore di esserci imbattuti?

Cavaliere degli Specchi: Io sono il cavaliere degli specchi e sono innamorato della bellissima dama Casilda di Vandalia. Per lei ho compiuto un mucchio di prodezze e ho persino sconfitto la gigantesca gigantessa Giralda!

Scudiero del Cavaliere (fiero): Bravissimo il mio cavaliere!

Cavaliere degli Specchi: Per non parlare del gran numero di cavalieri che ho sconfitto!

Don Chisciotte: Ah! Anche cavalieri famosi?

Cavaliere degli Specchi: Assolutamente! I più famosi!

Don Chisciotte (con curiosità): Per esempio?

Cavaliere degli Specchi: Per esempio il famoso Cavaliere Don Chisciotte della Mancia.

Don Chisciotte (sorpreso e ironico): Ma davvero? E sentiamo com'è andata con lui?

Sancio Panza (a Don Chisciotte, sottovoce): Ma davvero vi siete già visti, signore?

Don Chisciotte (a Sancio, sottovoce): Ma no! Questo è un imbroglione secondo me! Ora lo smaschereremo. (Al Cavaliere degli specchi) Allora, ci racconti. Cosa è successo con il famoso Don Chisciotte?

Cavaliere degli Specchi (con fierezza): A lui ho fatto confessare che la mia Casaidea è più bella della sua Dulcinea!

Sancio Panza (sorpreso): Oh!

Don Chisciotte (indignato): Coooosa? (Tra sé) Ma questo è matto! Queste sono tutte menzogne! Però vediamo, voglio proprio capire dove è capace di arrivare!

Sancio Panza (a Don Chisciotte, sottovoce): Giusto signore!

Don Chisciotte: Mi dica un po', signor cavaliere, me lo può descrivere questo Don Chisciotte?

Cavaliere degli Specchi: Certo, è un uomo alto, dal viso asciutto secco secco e lungo lungo, coi capelli brizzolati, il naso becco d'aquila e due gran baffoni spioventi.

Don Chisciotte (un po' sorpreso e serio): Ehm... E poi? Cos'altro mi sa dire di lui?

Cavaliere degli Specchi: Che si chiama il Cavaliere dalla Triste Figura e porta con sé, come scudiero, un contadino di nome Sancio Panza.

Sancio Panza (a Don Chisciotte, sottovoce): Caspita, signore. Siamo noi! Pari, pari!

Don Chisciotte (tra sé): Già, questa descrizione è veramente molto precisa. (Urlando contro il cavaliere) Adesso basta! Sono io quel Don Chisciotte di cui parla e le posso assicurare che non mi sono mai scontrato in duello con lei!

Cavaliere degli Specchi: Ma che dice! Forse non ricorda!

Don Chisciotte: Si sarà trattato di un'altra malefatta dei maghi.

Sancio Panza: Giusto, signore! Gli stessi che hanno appena trasformato la sua Dulcinea in una brutta campagnola!

Cavaliere degli Specchi: Ma, ma,...

Don Chisciotte: Nessun ma! Adesso la sfida è aperta! Lei ha oltraggiato me e la mia amata, non può finire così! Combattiamo!

Cavaliere degli Specchi: Non mi tirerò certo indietro; accetto la sfida! Però ad una condizione.

Don Chisciotte: Quale?

Cavaliere degli Specchi: Che chi ne uscirà sconfitto si sottometterà alla volontà del vincitore e farà tutto quello che questi vuole!

Don Chisciotte: Mi sta bene!

Sancio Panza: Ne è sicuro, signore? Non è che ci vuole ripensare?

Don Chisciotte: Sancio, dovresti conoscermi! Non sono un cavaliere che ha paura di un duello e ancor meno sono un cavaliere a cui si può fare un affronto simile.

Cavaliere degli Specchi: Cominciamo subito?

Don Chisciotte: Al sorgere del sole.

Cavaliere degli Specchi: D'accordo!

Il Cavaliere degli specchi e Don Chisciotte si mettono ai lati opposti del palco a riposare, mentre i due scudieri si siedono al centro e condividono un tozzo di pane e una fiaschetta di vino. Una breve scena mimata ci lascia intendere che i due si ubriacano e si addormentano l'uno sull'altro. Un cambio di luci o un suono di corno che chiama alla battaglia può rappresentare l'arrivo dell'alba. A questo segnale, i due cavalieri si alzano e si preparano.

Cavaliere degli Specchi: Io sono pronto!

Don Chisciotte: Un attimo, devo mettere al sicuro il mio scudiero!

Don Chisciotte si avvicina velocemente a Sancio e lo sveglia.

Sancio Panza (svegliandosi di soprassalto): Cosa c'è, padrone?

Don Chisciotte: Trovo sia pericoloso stare troppo vicino ad un uomo così spaventoso. Hai visto che naso ha? Su, ti aiuto a salire su quell'albero di sughero.

Sancio esce di scena e Don Chisciotte, dalla quinta, fa finta di sostenerlo e aiutarlo a salire su un albero.

Sancio Panza (fuori campo): Ecco, qui mi sento al sicuro. Grazie.

Cavaliere degli Specchi (a voce prorompente): Ho avuto fin troppa pazienza. Caricaaaaaaa!

Mentre Don Chisciotte è ancora di spalle al Cavaliere degli Specchi, quest'ultimo parte all'attacco, ma per un incidente cade a terra da solo. Questa scena può essere resa o "con il cavallo" che frena all'improvviso e lo getta a terra, o con un sasso messo sulla scena che lo fa inciampare.

Don Chisciotte si gira e vede il Cavaliere degli Specchi a terra, gli si avvicina e gli toglie l'elmo, mostrando sorpresa.

Don Chisciotte: Corri Sancio! È accaduto un prodigio tanto meraviglioso che anche a vederlo non ci si crede. Guarda e tocca con mano quello che possono fare maghi e stregoni! Ha la faccia identica al baccelliere Sansone Carrasco!

Sancio Panza (rientrando di corsa e avvicinandosi): Padrone, ma è meraviglioso! Perché non prende la spada e ammazza quel mago suo nemico?

Don Chisciotte: Giusto Sancio!

Scudiero del Cavaliere (appena sveglio, andando di corsa verso di loro e perdendo il naso rosso): Vi prego, lasciatelo stare! Non è un mago! È il baccelliere Sansone Carrasco!

Sancio Panza: Ehi, ma il naso che aveva prima dov'è? Ora ti assomigli tantissimo al mio vicino Tommaso Zeziale!

Cavaliere degli Specchi (dolorante): Oh sì è lui e io sono Sansone Carrasco. Ve ne prego. Risparmiatemi!

Don Chisciotte: Vi risparmierò, ma prima giurate che Dulcinea è molto più bella di Casilda e che andrete ai piedi della mia dama a dichiararvi vinto.

Cavaliere degli Specchi (a fatica): Lo farò, lo giuro! Anche quello che ho sconfitto in passato non era Don Chisciotte, ma uno che gli assomigliava molto, così come io assomiglio al baccelliere Sansone Carrasco.

Don Chisciotte: Va bene, sparite dalla mia vista subito e correte a mantenere la promessa.

Cavaliere degli Specchi (rialzandosi piano e facendosi sostenere da Tommaso Zeziale): Grazie prode cavaliere! (A Tommaso Zeziale, sottovoce) Ma si può essere più sfortunati? Cadere come un pollo! Le cose non sono proprio andate come avevo immaginato! Ero sicuro che sarebbe stato facilissimo batterlo e obbligarlo a tornare a casa usando le leggi della cavalleria! E invece... Eccomi qui con le ossa rotte. Dovrò ritentare.

Il Cavaliere degli Specchi e il suo scudiero che lo sorregge, escono.

Percorso di Spiritualità

Salmo

Il Signore è il mio pastore,
felicità e grazia
mi saranno compagne
tutti i giorni della mia vita,
e abiterò nella casa del Signore per lunghissimi anni.

Lettura

Siate sempre lieti nel Signore, ve lo ripeto: siate lieti. La vostra amabilità sia nota a tutti. Il Signore è vicino! Non angustiatevi per nulla, ma in ogni circostanza fate presenti a Dio le vostre richieste con preghiere, suppliche e ringraziamenti. E la pace di Dio, che supera ogni intelligenza, custodirà i vostri cuori e le vostre menti in Cristo Gesù. E il Dio della pace sarà con voi! (Fil 4,4-9)

In sella con San Paolo

Carissimo Timoteo, ormai son una persecuzione per te, ma sai **amo scrivere lettere,** e a te, a cui voglio tanto bene, non posso certo farle mancare. Tito mi ha portato tue notizie e mi ha detto che ultimamente sorridi meno, preso da tante cose da fare e da tante persone da incontrare.

Ti do un compito: vai subito davanti a uno specchio, se non ce l'hai vai da qualche nobildonna della comunità e fattelo prestare, e quando l'avrai davanti fai un **bel sorriso** e ritrova il Timoteo sorridente.

È una bella sfida, mi dirai! Certo, mio caro, **la gioia** non si comanda, ma non si può neanche perdere: ringrazia tanto, riempiti la testa e il cuore delle cose belle di ogni giorno, **incontra e vivi,** affida le tue preoccupazioni e vedrai che la gioia tornerà da sé. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

Lo specchio. Svela i nostri tratti, permette di guardarci in faccia. La gioia è specchio della nostra vita: ci guardiamo nella nostra bellezza più profonda solo quando la viviamo.

Allenati alla sfida

I ragazzi vengono disposti in cerchio e uno alla volta vanno al centro e mimano per gli altri una cosa che **li riempie di gioia** al Grest. Gli altri partecipanti devono ripetere ciò che viene fatto al centro del cerchio come se fossero uno specchio, provando, dopo un po', ad indovinare cosa si stia rappresentando. Insieme agli animatori, si scelgono **le azioni gioiose più belle.** Quali si vivono già nel vostro Grest?

E sfida sia!

Oggi **sorridiamo** di ciò che accade, riconosciamo il bene che c'è, evitiamo di esasperare gli altri con il brontolio e la tristezza e sorridiamo anche se non ci viene istintivo.

Quale sarà?

Finalità: conoscere meglio gli animatori (o i ragazzi della squadra).
Destinatari: tutti
Durata: 15'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.
Occorrente: (per ogni squadra) cartellini con il nome degli animatori del Grest, cartellini con una affermazione vera su ogni animatore, cartellini con un'affermazione falsa su ogni animatore, materiale per predisporre un percorso.

Istruzioni. Il gioco ha la struttura di una staffetta. Un giocatore alla volta dove affrontare il percorso, al termine del quale si troverà dinanzi un cartellino con il nome di un animatore e due cartellini con due affermazioni sul suo conto (una vera e una falsa - esempio: Gloria: 1. ha due sorelle 2. La sua frutta preferita è il cocomero). Il concorrente dovrà scegliere quale delle due affermazioni è vera e segnalarla all'arbitro. Per ogni affermazione individuata correttamente la squadra riceverà un punto. La squadra che accumula più punti vince.

Variante: invece che sugli animatori, il gioco si può fare con i ragazzi della squadra, facendo precedere un momento in cui ognuno scrive una cosa vera e una falsa di se stesso che poi i compagni di squadra devono indovinare.

Attenzioni educative: se ci sono parentele o contatti molto stretti tra un animatore e uno dei ragazzi di una squadra, fare in modo che il ragazzo debba pronunciarsi su un animatore che conosce meno.

Condivisione: quante cose pensavamo di conoscere e invece non sapevamo di una persona che vediamo ogni giorno! A volte basterebbe solo interessarsi davvero degli altri senza avere paura di fare domande, così come sarebbe utile lasciarsi andare per far conoscere se stessi di più.

E se fossi al mio posto?

Finalità: provare a mettersi nei panni dell'altro, senza giudicare.
Destinatari: 8-11 anni **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni (meglio se di forma allungata).
Occorrente: una corda lunga, delle mollette, dei fazzoletti colorati (tanti quanto è il numero dei giocatori di una squadra), medaglie di carta, nastro adesivo per attaccare le medaglie, cronometro.

Istruzioni. Al centro dell'area di gioco si tende la corda alla quale vengono appesi i fazzoletti, corrispondenti a coppie avversarie, opposte. Le due squadre si dispongono ai lati opposti del campo e tutti i componenti delle squadre vengono numerati in ordine crescente. Ad ogni turno il capogioco chiama almeno 3 numeri, quindi 3 coppie avversarie. Per ogni coppia, il primo concorrente che prende il fazzoletto, conduce il gioco. Da quel momento, infatti, parte un timer di 20 secondi. Il ragazzo inizia ad eseguire dei movimenti, che devono essere ripetuti dall'avversario. Può anche usare espressioni facciali. Gli educatori controllano la correttezza dei movimenti. Se l'avversario, nel tempo stabilito, sbaglia più di tre volte, consegna la medaglia al ragazzo che sta conducendo il gioco. Al contrario, se riesce a ripetere i gesti alla perfezione, si aggiudicherà la medaglia.
Vince la squadra che ha collezionato più medaglie. Può essere richiamato lo stesso numero. Un ragazzo può vincere anche più di una medaglia.

Variante 6-8 anni: i movimenti sono più semplici e i ragazzi possono essere aiutati dall'educatore se non sanno cosa fare.

Variante 11-14 anni: si può scegliere di interpretare uno stato emotivo o di raccontare una storia (triste, allegra) che l'avversario deve mimare.

Attenzioni educative: è importante che i ragazzi si concentrino per cercare di imitare al meglio l'avversario "riflesso nello specchio", senza giudicarne i movimenti scelti.

Condivisione: al termine del gioco si chiede ai ragazzi se hanno avuto difficoltà ad interpretare il ruolo di un'altra persona. Ai ragazzi più grandi si potrà chiedere quanto è stato difficile riuscire a capire le intenzioni e le emozioni di un altro ragazzo senza giudicarle.

Le somiglianze differenti

Finalità: riconoscere nella diversità la più grande delle ricchezze e comprendere, allo stesso tempo, che abbiamo tutti una radice comune.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio necessario: aperto\chiuso, di grandi\piccole dimensioni

Occorrente: nessuno

Istruzioni. Durante il gioco, tutti i partecipanti della squadra dovranno mimare, almeno una volta, qualcuno o qualcosa (un animale, un personaggio, un oggetto,...). Lo scopo è quello di riuscire a far mimare (e riconoscere) qualcosa a tutti i componenti della squadra prima degli avversari.

Al via del capogioco, un concorrente per squadra dovrà iniziare a mimare qualcosa (es. cavallo). A questo punto i suoi compagni di squadra proveranno ad indovinare l'oggetto del mimo. Il primo che riuscirà a riconoscere l'imitazione prenderà il posto del mimo e proverà a mimare qualcos'altro che però dovrà sempre avere qualcosa a che fare con la precedente imitazione (es. imitare un cowboy che spesso va a cavallo).

A questo punto i compagni di squadra dovranno riconoscere la seconda imitazione e dichiarare anche il collegamento con la precedente. Il gioco continua così fino a quando tutti i partecipanti avranno imitato qualcosa.

La squadra che termina per prima si aggiudica la sfida.

Attenzioni educative: alcuni potrebbero sentirsi in difficoltà soprattutto nella fase del mimo; suggeriamo di non forzare la mano e di aiutare questi ragazzi con discrezione, provando a sostituire il mimo con il disegno.

Condivisione: alla fine del gioco, riflettiamo con tutti i ragazzi su come le somiglianze e le analogie tra tutte le nostre imitazioni ci abbiano permesso di vincere il gioco. Nel farlo, abbiamo raccontato una storia piena di grandi differenze e varietà. Questo gioco rappresenta proprio la nostra quotidianità in cui, valorizzando le differenze che ci rendono unici, dobbiamo riconoscere anche le cose che ci accomunano.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Quando **coraggio** ci vuole a realizzare un'attività estiva?

Quanto coraggio ci vuole a proporre un'esperienza che spesso è più ricca di **imprevisti** che di aspetti che riescono come sono stati progettati? Quanto coraggio occorre ad **accogliere tutti** indipendentemente dal loro contesto familiare, dal fatto che sono di altra nazionalità o di altra religione? Quanto coraggio richiede stare accanto ad alcuni ragazzi con **disabilità o disturbi specifici?** Quanto coraggio ad essere animatore a quindici o sedici anni, non si è abituati ad essere **protagonisti** delle scelte quotidiane?

Ci vuole il coraggio di Paolo, che supera naufragi, digiuni, disagi di ogni tipo e che, nonostante tutto, continua imperterrito ad **annunciare il Gesù della Croce.** Ci vuole il coraggio di Don Chisciotte che decide di affrontare un leone e che, nonostante le fauci della bestia, ne esce ancora una volta vittorioso. Ci vuole coraggio e noi **ne abbiamo da vendere!**

La sfida del coraggio

Nonostante alcune disavventure, come quella della ricotta in testa, i successi non accennano a diminuire per Don Chisciotte che viene fuori vittorioso da una sfida pericolosissima in cui si è lanciato: affrontare un leone trasportato su un carro reale. Per un inspiegabile colpo di fortuna, il leone sceglie infatti di ignorarlo, lasciando intendere a tutti che la fama del "Cavaliere dei Leoni" - come sceglie di ribattezzarsi d'ora in poi - è tale da incutere timore persino alle bestie più feroci.

Questa bestia non ne vuole sapere!

La scenografia riproduce uno spazio aperto.
In scena ci sono Sancio Panza e Don Chisciotte senza armatura.
Lo scudiero tiene in mano elmo e scudo del padrone.

Sancio Panza: Però, che naso quello scudiero!

Don Chisciotte: Ma davvero sei convinto che fosse Tommaso Zeziale?

Sancio Panza: Boh... Per somigliarsi, si somigliava tanto.

Don Chisciotte: Che gran felicità! Che orgoglio! Che onore! Che impresa!

Sancio Panza: E che fame! Scusate signore, vi dispiace se vado a comprare qualche ricotta da quei pecorai che vedo lì? (Indica oltre le quinte).

Don Chisciotte: Nient'affatto Sancio, vai pure.

Sancio Panza: Grazie mio signore, arrivo.

Sancio Panza esce di scena. Don Chisciotte guarda verso una quinta (opposta a quella da cui è uscito Sancio) **e sembra scorgere qualcosa.**

Don Chisciotte: Oh... E questo carro? Cosa sono tutte quelle bandiere? (Urlando verso Sancio) Sancio! Corri subito qui! (Tra sé) Ho bisogno del mio elmo!

Sancio Panza (fuori scena): Arrivo subito, signore!

Sancio Panza rientra tenendo l'elmo in mano come un vassoio.

Don Chisciotte (gli va incontro, gli strappa subito l'elmo di mano e se lo mette in testa): Per fortuna sei arrivato. C'è un carro con delle bandiere reali che si sta avvicinando. Non posso farmi trovare senza il mio elmo!

Sancio Panza (cercando invano di fermare Don Chisciotte mentre mette l'elmo): Un attim... Troppo tardi. (Tra sé) Ops.

Dall'elmo inizia a colare "ricotta" in testa a Don Chisciotte
(può essere anche panna).

Don Chisciotte (spaventato): Aiuto, Sancio! Mi si stanno sciogliendo le cervella!

Sancio Panza (imbarazzato): Ehm... io... non credo...

Don Chisciotte (in allerta): Cos'è che mi sta raffreddando la testa?

Sancio Panza (fingendo): Non saprei signore.

Don Chisciotte toglie l'elmo e osserva.

Don Chisciotte: Qui c'è il tuo zampino, Sancio! Questa è ricotta! (La assaggia con un dito) Eh, sì, è proprio ricotta!

Sancio Panza: Ma no, signore! Sarà opera dei maghi!

Don Chisciotte: Effettivamente... Tutto può essere. Va bene, ora andiamo!

Sancio Panza: Cosa intende fare, signore?

Don Chisciotte: Sta' a vedere Sancio.

Sancio Panza (tra sé): Speriamo bene.

Entra un carro allestito con bandiere; intorno ci sono numerosi soldati. Il carro trasporta una gabbia con un leone.

Don Chisciotte (avvicinandosi al carrettiere): Alt!

Sancio Panza: Signore, ma che fa!

Carrettiere: Vi supplico di lasciarmi passare. Devo correre in gran fretta per poter dare da mangiare ai leoni che sono affamatissimi.

Don Chisciotte (ironico): Ah, dei leoncini per me? Dei dolcini a quest'ora del giorno?

Carrettiere: Non scherzi, sono loro che hanno fame!

Don Chisciotte: Aprite la gabbia buon uomo, farò imparare alle bestiole chi è davvero Don Chisciotte della Mancia!

Sancio Panza: Signore, ma è pericolosissimo!

Carrettiere: Assolutamente pericolosissimo!

Don Chisciotte (risoluto): Vi ho detto di aprire la gabbia, grazie!

Sancio Panza: Non lo faccia, signore.

Don Chisciotte: Sto per perdere la pazienza. Tu, brutto mascalzone! Se non apri quella gabbia all'istante, ti inchioderò al carro con questa mia lancia!

Sancio Panza (al carrettiere): Non lo faccia, la supplico.

Carrettiere: Dinanzi ad una minaccia come questa non posso fare diversamente. Apro la gabbia e scappo, piuttosto che morire impilato con la lancia del suo padrone fuori di testa.

Sancio Panza: Mi sa che tocca scappare anche a me!

Il carrettiere si avvicina alla gabbia, la apre e in quel momento scappano tutti fuori scena, tranne Don Chisciotte che si avvicina alla gabbia aperta.

Don Chisciotte: Eccomi qui caro bel leoncino. Allora?

Il leone guarda prima da una parte poi dall'altra, fa uno sbadiglio e poi si gira di schiena.

Don Chisciotte (urlando): Questa bestia non ne vuole sapere! La faccia uscire a suon di bastonate!

Carrettiere (voce fuori campo): Guardi che se fa così può essere sbranato!

Don Chisciotte (urlando): Sbranato io? Forse non ha capito chi sono!

Carrettiere (voce fuori campo): Ci pensi. Il leone può già uscire; se non lo fa significa che sta rifiutando il combattimento, quindi lei è sicuramente il vincitore indiscusso. Il leone ha capito che con lei non c'è da scherzare!

Don Chisciotte (illuminandosi, fiero): Effettivamente lei ha ragione! Direi allora che posso considerare terminata la mia battaglia!

Don Chisciotte chiude da solo la gabbia.

Don Chisciotte (orgoglioso di sé, a voce alta): Venite, venite, non scappate più! Ho chiuso la gabbia. La battaglia è finita!

Tutti rientrano.

Sancio Panza: Sia lodato il cielo! Complimenti mio signore!

Don Chisciotte (al carrettiere): Queste due monete sono per lei, come compenso per il tempo che ha perso.

Carrettiere (sorpreso per le monete): Oh, che nobile cavaliere!

Don Chisciotte: La ringrazio.

Carrettiere: Le assicuro che decanterò la sua impresa portandolo alle stelle.

Don Chisciotte (orgoglioso): Modestamente...

Carrettiere: Che gran coraggio ha avuto!

Don Chisciotte: Beh... Effettivamente...

Carrettiere: Incredibile com'è riuscito a spaventare quel leone! Racconterò l'impresa anche al re.

Don Chisciotte: Una cortesia. A chiunque le chieda chi l'ha compiuta, risponda che è stato il Cavaliere dei Leoni.

Sancio Panza (perplesso): Il cavaliere dei leoni?

Don Chisciotte: Sì, da questo momento ho deciso di farmi chiamare così! Cavaliere dei leoni!

Carrettiere: Sarà fatto, nobile cavaliere... dei leoni! Arrivederci!

Il carro e gli altri personaggi escono. Restano in scena Don Chisciotte e Sancio Panza.

Don Chisciotte: E ora andiamo da quel contadino che abbiamo incontrato prima, com'è che si chiamava? Ah, sì. Diego Miranda.

Sancio Panza: Chi, quel signore appassionato di libri cavallereschi come lei, signore?

Don Chisciotte: Esatto. Si era proposto di ospitarci, no? Direi che dopo questa avventura ci siamo meritati un po' di sano riposo.

Sancio Panza: Evviva!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Signore, siedono i potenti, mi calunniano,
ma il tuo servo medita i tuoi decreti.
Anche i tuoi ordini sono la mia gioia,
miei consiglieri i tuoi precetti.

Lettura

Se Dio è per noi, chi sarà contro di noi? Egli, che non ha risparmiato il proprio Figlio, ma lo ha consegnato per tutti noi, non ci donerà forse ogni cosa insieme a lui? Chi ci separerà dall'amore di Cristo? Forse la tribolazione, l'angoscia, la persecuzione, la fame, la nudità, il pericolo, la spada? Ma in tutte queste cose noi siamo più che vincitori grazie a colui che ci ha amati. Io sono infatti persuaso che né morte né vita, né angeli né principati, né presente né avvenire, né potenze, né altezza né profondità, né alcun'altra creatura potrà mai separarci dall'amore di Dio, che è in Cristo Gesù, nostro Signore. (Rm 8,31-39)

In sella con San Paolo

Ciao Timoteo, è un po' che non ti scrivo, ma nei miei viaggi **sto incontrando molte difficoltà.** Potrei farti un elenco: tre volte ho fatto naufragio, ho trascorso un giorno e una notte in balìa delle onde. Viaggi innumerevoli, pericoli di fiumi, pericoli di briganti, pericoli dai miei connazionali, pericoli dai pagani, pericoli nella città, pericoli nel deserto, pericoli sul mare, pericoli da parte di falsi fratelli; disagi e fatiche, notti senza dormire, fame e sete, frequenti digiuni, freddo e nudità.

Sento però che tutto questo non mi schiaccia, sento in me una forza, una gioia che niente mi può togliere.

Molti mi dicono che sto vincendo la sfida del **coraggio**, pensando che sia tutto merito della mia forza d'animo o della forza del mio corpo, ormai abituato a tante fatiche, ma no, non è questo. Il coraggio ce l'ho perché so che **l'amore di Gesù è più forte di tutto,** e **nulla mi può separare da Lui.**

Non farti mai travolgere dalla paura; la possiamo provare, ma non lasciamo che sia lei a guidarci. Ricordati di me e del mio consiglio: **tutto è possibile per chi crede.** *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

La bandiera reale. È il segno della presenza del re, della sua forza e del suo Regno. Il vessillo del re dava coraggio per azioni ardite. Il coraggio cresce in noi quando capiamo che Dio è il nostro Re e combatte per noi e con noi.

Allenati alla sfida

Costruiamo insieme la **bandiera del coraggio.** Ci si divide in coppie e ogni persona della coppia, dice all'altro, quale sia una sua paura o una cosa che fa fatica ad affrontare. Insieme su un foglio quadrato si scrive un **incoraggiamento** per la paura dell'altro. Alla fine dell'attività si uniscono tutti i fogli per formare un'unica bandiera del coraggio.

E sfida sia!

In questo giorno **non tiriamoci indietro** di fronte a quello che non ci viene bene o che ci mette in imbarazzo, ma buttiamoci per scoprire che non siamo soli e che solo così faremo l'esperienza di essere sostenuti e guidati.

Posso fare a meno di te

Finalità: comprendere che siamo noi a gestire le nostre paure e ad inseguire i nostri ideali, tenendo a bada le distrazioni e dimostrando di essere più forti e coraggiosi di esse.

Destinatari: tutti

Durata: 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: 1 foglio A4 di cartoncino (200 gr) per ogni partecipante da tagliare in strisce in senso verticale (altezza 21 cm e larghezza circa 5 cm) con le quali si andrà a costruire una piccola gabbia di carta (in rete ci sono diversi tutorial andando a cercare "gabbia di carta"); 1 foglio A4 per costruire la base della gabbia, con un diametro di circa 20-30 cm; foglietti dove poter scrivere le cose da chiudere in gabbia; materiale vario di cancelleria (forbici, colla, matite, colori, spillatrice).

Istruzioni. L'animatore prima di tutto espone l'attività ai ragazzi, dicendo che si tratta di andare a chiudere in gabbia cose che non ci piacciono o che ci fanno soffrire. Possono essere le cose più diverse tra loro, che riguardano i mali del mondo, ma anche che toccano direttamente le nostre vite: la guerra, il cambiamento climatico, le malattie, i ragazzi che in alcuni paesi non possono andare a scuola, le urla della mamma, i rimproveri della maestra, il compagno di classe molesto, le verdure cotte, la verifica di matematica, i brufoli, il telefonino rotto,...

Per la prima parte del tempo, ogni ragazzo si dedica alla costruzione della sua gabbia in cui rinchiudere le cose che non gli piacciono.

Nella seconda parte del tempo a disposizione, andranno a scrivere o a disegnare le cose che desiderano chiudere in gabbia e che fisicamente posizioneranno là dentro.

Quando mancano una decina di minuti al termine dell'attività, chi lo desidera può condividere quanto messo in gabbia. Le varie gabbie possono essere riportare a casa o restare in oratorio fino al termine del Grest.

Variante 6-8 anni: per fare in modo che il tempo sia sufficiente, sarà utile avere parte del materiale per la costruzione della gabbia già pronto (ad esempio le strisce di cartoncino e la base della gabbia già tagliata) in modo da impegnarli solo nell'assemblaggio del tutto e lasciare un po' di tempo in più per disegnare le cose che si vogliono chiudere in gabbia.

Variante 11-14 anni: con i ragazzi più grandi si può insistere su quali aspetti del loro carattere vorrebbero mettere in gabbia. Ognuno di noi ha dei talenti, dei doni e delle qualità che fanno più bella la vita e la vita degli altri, ma ciascuno conosce anche le sue debolezze. Attenzione: spesso i ragazzi desiderano mettere in gabbia qualità di per sé buone come la gentilezza, la timidezza, la lentezza, che non vengono sempre ben accettate da chi sta loro accanto. Sottolineare che questi sono aspetti positivi, con cui può fare la differenza.

Attenzioni educative: è bene rispettare qualunque tipo di scelta facciano i ragazzi, perché ognuno ha certamente le sue motivazioni. In ogni caso è bene stare loro accanto e rispondere mano a mano agli interrogativi che si potrebbero presentare qualora avessero dubbi o difficoltà. È anche importante lasciare libera la possibilità o meno di condividere le proprie riflessioni perché per alcuni può essere un momento delicato di riflessione personale.

Condivisione: molti spunti di condivisione sono già stati esplicitati nel corso della descrizione dell'attività; si può ulteriormente aggiungere che le cose, in gabbia, non ci vanno mai da sole, ma siamo noi che dobbiamo metterle. A volte non ci rendiamo conto che dovremmo chiudere in gabbia le parole con cui etichettiamo gli altri, lo scoraggiamento che ci prende prima ancora di affrontare un problema, oppure il pregiudizio che abbiamo verso una persona e che letteralmente si immobilizza e ci impedisce di conoscerla veramente. È bello poter sbagliare e poter chiedere scusa, in una società in cui non puoi permetterti mai di sbagliare né di essere "debole" agli occhi degli altri e dove non c'è più la percezione di cosa sia bene o non bene fare.

Carri vestiti a festa

Finalità: divertirsi insieme, riflettendo sull'importanza di dare il proprio contributo per rendere più belle le cose.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni

Occorrente: (per ogni squadra) una valigia, mollette, indumenti, pezzi di stoffa in numero sufficiente per il numero di giocatori.

Istruzioni. I giocatori si dividono in due squadre.

Uno dei giocatori di ogni squadra sarà scelto come "carro regale" e, per essere allestito, dovrà " farsi addobbare" con indumenti e mollette dal resto dei compagni di squadra. Il giocatore/carro si disporrà da un lato dello spazio da gioco e il resto della squadra si metterà in fila indiana dall'altra parte del campo.

Al via del capogioco, i vari partecipanti della squadra (nell'ordine previsto da un gioco in classica modalità staffetta) dovranno partire dalla fila e trasportare via via, nella valigia, un oggetto per volta. Arrivati dall'altra parte del percorso, dovranno prendere l'oggetto e applicarlo "al carro" cioè al proprio compagno di squadra.

Nella valigia potranno mettere di volta in volta solo ed esclusivamente un tessuto (indumenti o pezzi di stoffa che rappresentano le bandiere) oppure una molletta che applicheranno sul compagno per poi tornare indietro e far partire il compagno successivo.

Coloro che per primi riusciranno ad applicare al carro tutte le mollette e tutti gli indumenti, stopperanno il tempo. Vince la squadra che riesce a farlo in meno tempo.

Variante: si può prevedere una votazione legata alla bellezza finale del carro, valutata da un'apposita giuria. In questo caso, i giocatori dovranno essere attenti anche alla modalità con cui disporre gli oggetti. Si possono anche aumentare i materiali e consentire ai ragazzi di portarne due per volta.

Attenzioni educative: la proporzione tra mollette e indumenti deve essere giusta, prevedendo comunque la necessità di trovare alcune soluzioni "ingegnose" (es. una molletta per più pezzi di stoffa,...)

Condivisione: al termine del gioco, che sembra non avere un'esplicita finalità educativa se non quella del sano divertimento e del lavoro di squadra in cui ciascuno è importante, i ragazzi saranno aiutati anche a riflettere su quanto si sia trasformato "il carro"; ci rendiamo conto che i nostri gesti, le nostre azioni possono trasformare una persona rendendola più bella o, al contrario, più brutta e anche ridicola? Sentiamo di avere questa responsabilità? Come ci comportiamo concretamente con i nostri amici e con le nostre famiglie?

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Don Chisciotte e Sancio Panza vivono un'avventura nella quale vengono **presi in giro** da un duca e una duchessa che risultano ben poco generosi nei loro confronti, nonostante inizialmente siano apparsi molto accoglienti e gentili.

La sfida della **generosità** è per tutti complessa. Fino a che punto siamo generosi, ad esempio, quando facciamo **l'elemosina** o quando ci sono delle situazioni di **povertà economica** da sostenere? È una generosità che serve un po' per far tacere la propria coscienza o è un **atteggiamento sincero?**

Paolo ci dice che la generosità ha il **potere di moltiplicare.**

Nel caso che racconta, una comunità va in soccorso di un'altra che sta passando un periodo di carestia.

Anche durante l'attività estiva incontreremo ragazzi e famiglie in difficoltà economica, che hanno bisogno di noi e della **nostra creatività** nel trovare delle modalità per raccogliere del denaro, nel silenzioso rispetto di una condizione che **nessuno** vorrebbe vivere.

La sfida della generosità

15

L'incontro con i duchi è cruciale: Don Chisciotte viene accolto con tutti gli onori, ospitato, ascoltato e, a sua insaputa, anche molto burlato con messe in scena che alimentano il suo spirito d'avventura. Un esempio? In un bosco generano un putiferio e fanno comparire "un demonio" che, con altri maghi, trasporta proprio "Dulcinea". Come liberarla da questo terribile incantesimo? Dando 3300 sculacciate sul sedere a Sancio. A convincere lo scudiero non è tanto la supplica della donna, ma la promessa di avere un'isola da governare. Il patto, però, è che scelga lui quando riceverle.

Cosa hanno a che vedere le mie chiappe con gli incantesimi?

La scena è allestita come l'interno di una casa sfarzosa (si tratta del salone da pranzo della casa dei duchi). **Al centro del palco c'è un tavolo imbandito in cui sono seduti Don Chisciotte** (che ha un mantello rosso sulla spalla), **Sancio Panza, il duca e la duchessa. Almeno un paio di servitori entrano ed escono servendo piatti diversi.**

Sotto il palco, ai lati, ci sono degli alberi. A metà della puntata, anche il palco dovrà essere trasformato in una foresta come di seguito suggerito.

Don Chisciotte: Ma io vi ringrazio! Anche il mantello rosso sulla spalla! Mai avrei creduto che un giorno avrei ricevuto proprio tutte le attenzioni dei cavalieri erranti dei secoli passati!

Duca: Ma ci mancherebbe altro, cavaliere. Per noi è un onore avervi nostri ospiti!

Don Chisciotte: Devo dire che ne stiamo incontrando di gente gentile. Prima di qui eravamo a casa di un caro contadino appassionato di romanzi cavallereschi. Certo con maggiore semplicità rispetto a questa accoglienza, ma anche lui è stato molto prezioso!

Sancio Panza: Infatti. Per fortuna incontriamo gente così! Altrimenti, con tutto quello che ci sta capitando, saremmo impazziti!

Duchessa: Sì, siamo informati delle vicende che vi riguardano!

Don Chisciotte (sorpreso): Veramente duchessa siete a conoscenza delle nostre avventure?

Duchessa: Ma certo! Ho già letto la storia dell'ingegnoso Idalgo Don Chisciotte della Mancia e so perfino chi sono Sancio e Dulcinea del Toboso!

Sancio Panza (commosso): Noooo, sa anche chi sono io!

Duchessa: Certo, però, che sentire la storia raccontata dalla vostra voce è sicuramente molto più affascinante.

Duca: Oh, sì. Vi prego, raccontateci una delle vostre ultime avventure!

Don Chisciotte: Beh, tra le più recenti, c'è quella in cui ho visto la mia dolce Dulcinea trasformata in una brutta campagnola.

Duchessa: E chi è l'autore di una simile cattiveria?

Sancio Panza: Sono quei maghi maledetti!

Don Chisciotte: Sì, quei maghi maledetti mi hanno perseguitato sempre, continuano a perseguitarmi e sempre mi perseguiteranno. E mi colpiscono proprio laddove mi fa più male; perché togliere ad un cavaliere errante la sua dama è come cavargli gli occhi con cui guarda il sole che lo illumina!

Sancio Panza: Lo tormentano senza dargli tregua!

Duca (alla duchessa, sottovoce): Sono proprio divertenti questi due! Permettimi di fargli qualche burla!

Duchessa (alla duca, sottovoce): E va bene, ma senza esagerare!

Il duca chiama un servitore e gli parla all'orecchio. Il servitore ride e annuisce.

Duca (al servitore, sottovoce): Ci siamo intesi allora!

Servitore (sottovoce): Certo. Avverrà tutto come richiesto signore.

Il servitore chiama altri servitori e mima di raccontargli la richiesta del duca. Tutti ridono.

Duca (a Don Chisciotte): Chissà che non capiti qualche avventura anche in questi giorni! Intanto che ne dite se ci dedichiamo ad una bella battuta di caccia? Sarebbe divertente, no?

Don Chisciotte: Certo! Non mi tiro indietro io a divertimenti di questo genere!

Sancio Panza: Io, in verità, ho un po' paura degli animali selvatici come cinghiali, volpi, però se proprio devo...

Don Chisciotte: Ah, caro il mio Sancio. Certo che la paura è proprio una tua compagna di viaggio!

Duchessa: Andiamo! Abbiamo preparato l'attrezzatura per la partita di caccia anche per voi.

Tutti escono. A questo punto occorre modificare la scenografia sul palco, introducendo degli alberi che si autoreggono per ricreare il bosco. Il tavolo della sala da pranzo dei duchi, girato, può diventare il primo carro su cui si sistema un servitore travestito con una lunga barba bianca. Il carro sarà coperto di drappi neri e tirato da quattro "buoi" (sempre coperti di drappi neri), **guidati da due attori vestiti da diavoli.**

Il travestimento e il cambio di scena possono essere effettuati in modo visibile, per sottolineare ancora di più che si tratta di un piano architettato appositamente.

Quando la scenografia è pronta, sotto il palco compaiono il duca, la duchessa, Don Chisciotte e Sancio Panza (vestiti da cacciatori).

Fino all'arrivo del carro che trasporta Dulcinea (anche qui un servitore travestito), entreranno ed usciranno da una parte all'altra del palco due carri uguali a quello già descritto che si allestisce sin dall'inizio.

In sottofondo, all'improvviso si odono suoni di corni, trombe, clarini. Sul palco, escono numerosi attori mascherati che mettono in scena una battaglia. I rumori in sottofondo rendono l'atmosfera minacciosa.

Entra un attore vestito da demonio e si avvicina a Don Chisciotte.

Servitore/Demonio: Sono il Diavolo! Vengo a cercare Don Chisciotte della Mancia. Insieme a me ci sono battaglioni di maghi che trasportano su un carro la senza pari Dulcinea del Toboso. Ella si sta recando qui per spiegare a Don Chisciotte in quale modo può essere liberata dall'incantesimo.

Don Chisciotte: Che emozione, vedrò la mia Dulcinea. E che disdetta, vederla in un momento di così tale terrore!

Servitore Travestito/Carro 1: Io sono il saggio Lingardeo.

Il primo carro esce di scena. Entra il secondo carro.

Servitore Travestito/Carro 2: Io sono il saggio Alchife.

Il secondo carro esce di scena. Entra il terzo carro.

Servitore Travestito/Carro 3: Io sono il mago Arcalao.

Il terzo carro esce di scena.

Entra, con il sottofondo di una musica dolcissima, il carro di Dulcinea trainato da "buoi" marroni coperti da un drappo bianco. Dulcinea ha il volto coperto e accanto a lei c'è uno scudiero/Merlino vestito di nero con la maschera della morte (o una maschera orribile).

Scudiero/Merlino: Sono il mago Merlino e sono qui per dirvi che per liberare Dulcinea dall'incantesimo, il buon scudiero Sancio deve ricevere tremila e trecento scudiciate sulle chiappe.

Duca e duchessa ridono di nascosto.

Sancio Panza: Ma che modo è mai questo di sciogliere i sortilegi? Cosa hanno a che vedere le mie chiappe con gli incantesimi?

Don Chisciotte: Brutto villano! Io stesso ti legherò a un albero e non 3300 te ne darò ma 6600 di scudiciate!

Scudiero/Merlino: Calmi, calmi, non è così che devono andare le cose! Le scudisciate Sancio deve darsele spontaneamente, scegliendo da sé il momento e il luogo che preferisce.

Sancio Panza: Mi dispiace, ma io mi rifiuto di tale castigo!

Servitore travestito da Dulcinea (camuffando la voce): Oh Sancio come puoi essere così duro di cuore da rifiutarti di riportarmi alla mia forma naturale restituendomi l'antica leggiadria e bellezza!

Don Chisciotte (dispiaciuto): O mia cara, hai ragione!

Duca: Sancio, amico mio, se non vi intenerite in questo frangente, non potrete neppure diventare governatore! Bella roba sarebbe se mandassi ai miei sudditi un governatore crudele che non si commuove dinanzi alle lacrime delle donzelle afflitte!

Sancio Panza (tra sé, innervosito): Sta' a vedere che mi gioco anche l'isola adesso! (Ai presenti). E va bene, accetto. Però a condizione che le scudisciate me le dia io, quando voglio. Anche se vi prometto che lo farò quanto prima, così il mondo potrà di nuovo godere della bellezza della signora Dulcinea del Toboso.

Don Chisciotte (abbracciando Sancio): Oh, grazie Sancio. Grazie infinite della tua generosità!

Duca (divertito): Benissimo, ora che tutto è risolto e sta per spuntare l'alba, possiamo tornare al nostro castello!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Signore, corro per la via dei tuoi comandamenti,
perché hai dilatato il mio cuore.
Indicami, Signore, la via dei tuoi decreti
e la seguirò sino alla fine.

Lettura

In quei giorni alcuni profeti scesero da Gerusalemme ad Antiòchia. Uno di loro, di nome Àgabo, si alzò in piedi e annunciò, per impulso dello Spirito, che sarebbe scoppiata una grande carestia su tutta la terra. Ciò che di fatto avvenne sotto l'impero di Claudio. Allora i discepoli stabilirono di mandare un soccorso ai fratelli abitanti nella Giudea, ciascuno secondo quello che possedeva. (At 11,27-30)

In sella con San Paolo

Timoteo, come hai saputo, i nostri fratelli e sorelle di Gerusalemme stanno passando un momento davvero difficile: c'è poco grano e la siccità ha portato a raccolti poco abbondanti anche di olio, di ortaggi e frutti. C'è bisogno di aiuto. So che anche la tua comunità ha tanti poveri, ma ci sono anche tanti che possono donare, anche solo un poco. **Il poco di tanti diventa molto.**

Se poi è condito dal donare con gioia, sarà un tanto ancora più ricco per tutti, per chi dona e per chi riceverà.

La **generosità** ha il potere di moltiplicare.

Tu lo sai bene, perché tante volte abbiamo noi sperimentato la generosità di chi ci ha accolto nei nostri viaggi, di chi ci ha nutrito in momento di difficoltà e tante volte non erano neanche nostri fratelli e sorelle in Cristo.

Dai tu il buon esempio, **dona tu stesso** e vedrai che anche gli altri faranno altrettanto. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

Il mantello. È il segno della nobiltà ma è anche il simbolo della ricchezza che si fa condivisione, di ciò che si può donare per coprire chi è povero. La generosità è segno di un animo nobile ed è la condivisione reale di ciò che si ha.

Allenati alla sfida

Si legge con i ragazzi la storia di **san Martino** e del suo mantello; si può consegnare poi alcuni giornali ai ragazzi per vedere situazioni di **povertà** o chiedere semplicemente quale povertà vedono intorno a loro. Può essere utile che una persona della Caritas locale o di un'associazione di **carità** del territorio racconti alcune necessità per organizzare per il giorno successivo un punto di raccolta di quello che può esser utile (abiti, giocattoli, cibo).

E sfida sia!

In questo giorno, **condividiamo** qualcosa di nostro e di importante per noi con qualcuno: il tempo, il gioco, qualcosa al quale teniamo particolarmente.

A braccetto tra duca e duchessa

Finalità: saper portare il passo dell'altro, rispettandone i tempi e le andature.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: due cappelli molto grandi, una giubba e una gonna di taglia XXXL, due scarpe con tacco.

Istruzioni. Le squadre si dividono in coppie. Ogni coppia, a turno dovrà compiere il percorso, ideato dagli animatori, indossando i due cappelli (uno per ogni giocatore), una giubba e una gonna (unica per i due giocatori che si infileranno entrambi lo stesso capo d'abbigliamento), un paio di scarpe con tacco (ne indosseranno una ciascuno). Quando un elemento di abbigliamento cade (o se cade la coppia) i due giocatori devono tornare indietro e ricominciare il percorso.

Vince la squadra che per prima riesce a far compiere il percorso a tutte le coppie.

Variante 6-8 anni: è possibile ridurre la difficoltà, facendo scegliere di volta in volta un solo indumento da indossare, invece che usarli tutti in contemporanea.

Variante 11-14 anni: sul cappello può essere poggiato un contenitore con un po' d'acqua in modo da rendere il gioco più entusiasmante.

Attenzioni educative: bilanciare la corporatura delle coppie, altrimenti il rischio di caduta può rivelarsi eccessivo.

Condivisione: al termine del gioco, si può proporre una riflessione partendo dai riferimenti degli abiti: per andare d'accordo bisogna comprendere la testa dell'altro (il cappello), mettersi nei panni dell'altro (giubba/gonna), essere al passo con l'altro/entrare in sintonia con l'altro (le scarpe).

Sei come ti trattano

Finalità: far comprendere quanto il modo in cui ci comportiamo e trattiamo chi ci circonda, dica tanto di noi e diventi la nostra più palese carta di identità.

Destinatari: tutti

Durata: 30' circa, ma coinvolgendo tutta la giornata.

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: nessuno.

Istruzioni. L'attività è suddivisa in tre fasi, da distribuire nel corso della giornata.

- **Fase 1.** Ogni ragazzo dovrà pensare (senza svelarlo) a due compagni da "osservare" nel corso della giornata.
- **Fase 2.** Da qual momento in poi, si impegnerà, per tutta la giornata, ad osservare a fondo i comportamenti delle persone scelte, il loro modo di fare, alcune parole ricorrenti, come si relaziona con gli altri, quali abitudini gli sono familiari e si fanno notare rispetto ad altre.
- **Fase 3.** Si inizierà a condividere quanto ciascuno ha osservato, chiedendo ai ragazzi di riprodurre tutto attraverso il mimo o un'imitazione, senza però mai nominare esplicitamente il soggetto osservato. Gli altri dovranno cercare di indovinare di chi si sta raccontando il comportamento. Ognuno stilerà una lista di abbinamenti e, alla fine, ci si confronterà per capire se i comportamenti mimati hanno fatto sì che tutti riconoscessero la persona osservata.

Attenzioni educative: gli animatori devono essere di supporto sia nella fase di osservazione che nella fase di condivisione, in modo che le imitazioni e i mimi non diventino giudizi, ma momenti che aiutano a fare un vero ritratto di chi siamo. Inoltre, è importante che tutti i ragazzi vengano in qualche modo osservati da qualcun altro, per cui si può stabilire di assegnare a ciascuno una persona e lasciare libera solo la seconda scelta.

Condivisione: al termine dell'attività far comprendere ai ragazzi che, ogni giorno, chi ci osserva coglie qualcosa di noi che noi stessi ignoriamo; è fondamentale avere sempre attenzione in tutto ciò che facciamo e, quando possibile, farci raccontare come ci vedono gli altri.

Salta la sculacciata

Finalità: migliorare la coordinazione e la collaborazione tra i membri della squadra; imparare a superare gli ostacoli in modo creativo e divertente.

Destinatari: 6-11 anni

Durata: 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni (preferibilmente un prato o una superficie che non crea attriti).

Occorrente: una corda per saltare abbastanza lunga e resistente.

Istruzioni. Dividete i partecipanti in due squadre di uguale numero. Scegliete due partecipanti di ogni squadra che faranno girare la corda sempre ad una stessa velocità e fateli disporre uno alla sinistra e uno alla destra della corda. Gli altri membri della squadra, posti in fila indiana ad una certa distanza, dovranno avvicinarsi uno per volta e saltare, evitando di essere colpiti dalla corda che gira senza fermarsi mai. Se un partecipante viene colpito o salta in modo scorretto, deve lasciare il gioco. Si può far saltare un giocatore alla volta, o più giocatori in contemporanea.

Quando una squadra resta in gioco con un solo giocatore perchè gli altri sono stati tutti "scudisciati", il gioco si interrompe e viene dichiarata vincitrice l'altra squadra.

Variante 11-14 anni: i ragazzi possono saltare la corda sorretta dai giocatori della squadra avversaria, che potranno divertirsi ad aumentare la difficoltà con movimenti bruschi o cambiando le velocità.

Attenzioni educative: si consiglia di fare attenzione alla sicurezza dei partecipanti durante il gioco; soprattutto con i ragazzi più piccoli può essere utile che la corda sia utilizzata solo dagli animatori.

Condivisione: dopo il gioco, è possibile chiedere ai partecipanti cosa hanno imparato e quali sono stati i momenti più divertenti del gioco. Si può anche chiedere loro come hanno fatto a superare gli ostacoli e come hanno collaborato con i compagni di squadra. Queste riflessioni possono aiutarli a sviluppare il senso critico e a comprendere l'importanza di saper lavorare in gruppo.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Ci sono sfide che sembrano scontate e quella di oggi può sembrare una tra queste. Il **servizio** è infatti l'**architrave** sulla quale appoggia tutta l'attività estiva. Senza gli animatori e gli adulti che si mettono al servizio dei più piccoli, non ci potrebbe essere un'attività estiva vissuta con **gratuità** e con così abbondante **disponibilità di tempo** e di **risorse umane.**

Don Chisciotte dedica tutto se stesso a servizio di quelle situazioni, vere o che immagina, nella quali c'è bisogno di lui, della sua **dedizione e determinazione.** Il servizio non lo spaventa, anzi lo esalta.

Paolo, dopo tanti anni di instancabile missione, non è ancora disposto a mettersi da parte per godere di qualche privilegio per il lavoro fatto per la comunità cristiana. Anzi, continua a **spendersi senza alcun risparmio.**

Il servizio ci modella, ci sfianca, ci rende fratelli, ci rende migliori ed è... un **onore** essere al servizio di Gesù.

La sfida del servizio

16

Le avventure tra i duchi continuano con l'arrivo a corte della "contessa Trifaldi" e 12 signore coperte da un velo. Chiedono aiuto a Don Chisciotte perché vittime del Gigante Malambruno che ha fatto crescere sul loro volto una lunga barba. Dinanzi a questo orrore, il Cavaliere non può sottrarsi. Non esita a salire sul "cavallo alato", il Clavilegno che lo stesso Gigante gli fornisce per l'impresa. E mentre lui e Sancio, bendati, credono di essere in volo, i duchi e tutti i servitori si divertono a simulare il vento, il fuoco, facendogli credere di aver superato ogni ostacolo e aver messo a bada il Gigante.

Queste barbe devono sparire!

La scena riproduce uno spazio esterno: il giardino del palazzo dei duchi, dove è stato allestito un tavolo e i presenti stanno consumando un pasto. Ci sono anche alcune sedie vuote oltre a quelle che occupano Don Chisciotte, Sancio Panza, il duca e la duchessa. Alcuni servitori entrano ed escono dalla scena con piatti e pietanze.

Don Chisciotte: Bella l'idea di mangiare in giardino!

Sancio Panza: Bella l'idea di mangiare! A prescindere.

Duca (sottovoce, alla duchessa): Prometto che è l'ultima burla!

Duchessa (sorridendo, sottovoce): Va bene.

Si sentono suoni di flauti e tamburi. Entrano tre uomini vestiti di nero che suonano, seguiti da un altro uomo vestito di nero con una lunga barba bianca. Tutti i personaggi che compariranno man mano nella puntata, sono servitori travestiti appositamente per lo scherzo.

Servitore/Uomo dalla Barba Bianca: Mi presento. Sono Trifaldino, uomo dalla Barba Bianca, scudiero della Contessa Trifaldi. Sono qui per chiedervi se in questo castello si trova il valoroso e imbattuto cavaliere Don Chisciotte della Mancia. La mia signora è venuta dal Regno di Candaia fin qui a cercarlo, per chiedere il suo aiuto.

Duca: Sì, Don Chisciotte c'è. Eccolo. Può dire alla sua signora di venire di persona così potrà parlare lei stessa con un cavaliere di così grande coraggio.

Il servitore/uomo dalla Barba Bianca fa un inchino, esce e poi rientra insieme ad un servitore vestito da Donna Dolorinda e altri 12 servitori vestiti da signore, tutte con tuniche bianche e un velo nero a coprire il volto. Sotto il velo hanno tutti/e la barba.

Servitore/Uomo dalla Barba Bianca: Ecco. La contessa Trifalda, detta donna Dolorinda, è qui.

Servitore/Donna Dolorinda (inginocchiandosi davanti al duca e Don Chisciotte): Grazie per avermi accolta, signori.

Duca: Oh no, la prego, si alzi! La invito ad accomodarsi su quella sedia accanto alla duchessa e a raccontarci la sua storia che immagino sarà moooolto lunga.

Servitore/Donna Dolorinda (si siede): Grazie infinite. Mi presento, sono Trifalda, detta donna Dolorinda e sono al servizio dell'infanta Antonomasia, figlia della regina Magunzia, vedova del re Arciperone, nel famoso regno di Candaia.

Duca: Lo dicevo che la storia era lunga. (Dando un po' fretta) Proceda.

Servitore/Donna Dolorinda: A quattordici anni, la principessa era la donzella più leggiadra che si potesse immaginare e tanti cavalieri si innamoravano di lei. Tra questi c'era anche Don Claviscio, un giovane tanto bello e gentile da conquistarsi l'amore della sua graziosa dama.

Duca: Fin qui mi sembra una bellissima storia d'amore, ma ci dica perché è qui.

Servitore/Donna Dolorinda: Sono qui perché io sono stata loro complice e li ho aiutati a sposarsi in segreto. Quando la regina Magunzia lo ha scoperto, è morta di dispiacere e, nel seppellirla, è apparso il Gigante Malambruno, suo cugino.

Duca (a Don Chisciotte): Ha mai sentito parlare di questo gigante lei che è più del mestiere?

Don Chisciotte: Sinceramente questo nome non mi sovviene!

Servitore/Donna Dolorinda: È un mago crudele che per vendicare la morte di sua cugina ha lanciato un incantesimo ai due giovani trasformando lui in uno spaventoso coccodrillo fatto di un metallo sconosciuto e Antonomasia in una scimmia di bronzo.

Servitore/Uomo dalla Barba Bianca: Sapete cosa c'è scritto sulla loro lapide? "Questi amanti temerari non torneranno alla loro forma originaria finché il valoroso manchego non sarà venuto a battersi con me in singolar tenzone".

Don Chisciotte: Il valoroso manchego sarei io, giusto?

Servitore/Donna Dolorinda: Esatto. "Manchego" vuol dire "Della Mancia", è lei! Devo aggiungere un dettaglio. Non contento del sortilegio fatto ai due amanti, il malvagio gigante mi ha afferrato con l'intenzione di tagliarmi il collo. Per fortuna si è lasciato commuovere dal mio pianto e ha deciso di cambiare quella morte in un castigo terribile. Guardate!

Donna Dolorinda e gli altri servitori/donne scoprono il volto mostrando la barba.

Don Chisciotte: Che orrore!

Sancio: Malambruno, gigante maledetto dai mille sortilegi! Altro castigo non hai trovato che appiccicare una barba sulla faccia di queste disgraziate? Scommetto che non hanno neanche i soldi per pagare qualcuno che gliele tagli!

Don Chisciotte: Contessa, non si preoccupi. Sono al suo servizio. Andrò fino in capo al mondo, ma queste barbe devono sparire! Mi dica dove posso trovare il gigante!

Servitore/Donna Dolorinda: Grazie infinite cavaliere. Il regno di Candaia si trova più o meno a 55.000 leghe da qui viaggiando per terra, ma andando per aria, in linea retta, le leghe sono 3.227.

Don Chisciotte (pensieroso): Caspita, non è proprio dietro l'angolo.

Servitore/Donna Dolorinda: Non si preoccupi, cavaliere. Il gigante Malambruno ha promesso che quando avrei trovato il cavaliere manchego, lui mi avrebbe inviato il destriero alato Clavilegno. Si tratta di un cavallo di legno speciale che si guida con un perno sulla fronte e che vola tanto leggero per l'aria come una libellula.

Sancio Panza: Beh, signore. A lei piacciono queste avventure!

Servitore/Donna Dolorinda: Spero piacciano anche a lei, perché Clavilegno non deve montarlo solo il grande cavaliere, ma anche il suo scudiero, altrimenti non se ne può far nulla.

Sancio Panza: Eh no, basta! Sono stufo di essere coinvolto negli scioglimenti degli incantesimi!

Duca: Sancio, guardi le donne deturpate. Non ha compassione?

Sancio Panza: Effettivamente queste barbe sono così orribili che dovrò sacrificarmi.

Duca: Questo gesto le fa onore (ammiccante) futuro governatore!

Servitore/Donna Dolorinda: Ecco sta arrivando Clavilegno! Malambruno ha mantenuto la promessa!

Alcuni attori fanno entrare un cavallo di legno in scena.

Duca: Su, eroi, montate!

Servitore/Donna Dolorinda: Dovremo bendarvi gli occhi, in modo che durante il volo non vi spaventiate per l'altezza.

Don Chisciotte e Sancio Panza salgono sul cavallo e vengono bendati.

Duca: Che Dio ti guidi o valoroso cavaliere!

Duchessa: Che Dio sia con te o intrepido cavaliere!

Sancio Panza: A me non pensa nessuno!

Servitore/Donna Dolorinda: Vai Clavilegno! Vola nel vento più veloce di una saetta!

Tutti gli attori in scena fanno silenzio assoluto, ma iniziano a ridere.

Don Chisciotte: Sancio hai paura?

Sancio Panza: Un po' sì. Anche se mi sembra di star fermo.

Duca (sottovoce, ai presenti): Soffiate Soffiare!

I presenti soffiano verso Don Chisciotte e Sancio Panza.

Don Chisciotte: Fermi dici? Non direi! Siamo sicuramente nella Regione del Vento!

Sancio Panza: Hai ragione signore.

Duca (sottovoce, ai presenti): Fate un po' di calore!

I presenti alitano su Don Chisciotte e Sancio Panza.

Don Chisciotte: Ora saremo certamente nella Regione del Fuoco!

Sancio Panza: Non c'è dubbio signore!

Un servo prende una torcia e finge di dar fuoco alla coda del cavallo. Un rumore registrato rende l'idea di un'avvenuta esplosione. Al boato, Don Chisciotte e Sancio Panza cadono dal cavallo, tutti i personaggi escono di scena in fretta portandosi il cavallo, mentre un servo, prima di uscire, sistema una lancia con un biglietto conficcato mentre restano in scena il duca e la duchessa che si fingono svenuti.

Don Chisciotte (alzandosi e leggendo il biglietto): *"Per porre fine all'avventura della contessa Trifaldi è bastata al cavaliere Don Chisciotte della Mancia la sola intenzione. Malambruno si dichiara soddisfatto. Il mento delle signore è già bello liscio e pulito, e i sovrani Clavisco e Antonomasia sono stati liberati dall'incantesimo. E quando lo scudiscio trovi la strada per le servili chiappe, sarà liberata anche la bella Dulcinea".* (Soddisfatto) Ah, ringrazio il cielo che questa avventura si sia conclusa con poco pericolo. Ora rianimiamo il duca e mostriamogli questo biglietto!

Duca (fingendo di svegliarsi e leggere il biglietto): Oh, grazie infinite cavaliere!

Duchessa (aiutata a rialzarsi da Sancio): Grazie Sancio; com'è andato il volo?

Sancio Panza: Oh signora contessa, vedevo la terra come un granello di senape e gli uomini come noccioline!

Duchessa (ridacchiando): Ah sì, curioso che su un granello di senape ci siano così tante noccioline! Va bene, va bene. Grazie. Per fortuna stiamo tutti bene!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Signore, sono amico di coloro che ti sono fedeli
e osservano i tuoi precetti.
Del tuo amore, Signore, è piena la terra;
insegnami il tuo volere.

Lettura

Pur essendo libero da tutti, mi sono fatto servo di tutti per guadagnarne il maggior numero: mi sono fatto come Giudeo per i Giudei, per guadagnare i Giudei. Mi sono fatto debole per i deboli, per guadagnare i deboli; mi sono fatto tutto per tutti, per salvare a ogni costo qualcuno. Ma tutto io faccio per il Vangelo, per diventarne partecipe anch'io. (1Cor 9,19-23)

In sella con San Paolo

Ciao Timoteo, ti ringrazio per la bella lettera che mi hai fatto arrivare: sono commosso perché ti preoccupi per me e per la mia salute. Mi dici che ormai ho viaggiato abbastanza e ho speso tutte le energie per **portare l'annuncio di Gesù a tutti** e che dovrei godermi i frutti, e magari fermarmi in una comunità e da lì guidare le chiese a cui ho portato il vangelo, magari godendo di qualche privilegio e onore per tutto ciò che ho fatto.

Ti dico, mio caro figlio Timoteo, che il mio **servizio** non mi pesa; mi prenderai per matto, ma andrei ovunque dove ancora nessuno ha annunciato Gesù, anche dall'altra parte del grande mare.

Tutto ciò che posso ancora fare per vivere il servizio che Gesù mi ha affidato lo farò, senza risparmiarmi. È un **onore** per me servire Gesù, e vedere cuori che lo accolgono con **gioia e speranza** è la mia più grande ricompensa. Coraggio, Timoteo, non ti preoccupare per me, e vivi con gioia anche il servizio che a te è affidato. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

Il Grembiule. Può non sembrare parte del vestito di un cavaliere, ma è ciò che sta sotto l'armatura, è la natura più profonda della cavalleria: il servizio per i deboli e la giustizia.

Allenati alla sfida

Divisi a gruppi, vengono osservate con i ragazzi le attività della giornata, e per ognuna si scrivono le **persone** che le rendono possibili con il loro servizio. Si preparano con i ragazzi dei foglietti in cui loro scriveranno la parola **grazie** o una frase di **gratitudine** per le persone che li compiono e durante la giornata saranno consegnati.

Chiediamo ai ragazzi di decidere in quale occasione possono mettersi a servizio. Ognuno sceglie una cosa da fare per il **bene degli altri.**

E sfida sia!

Guardiamoci intorno per vedere che cosa possiamo fare per **orientarci al bene** o dove c'è una necessità specifica alla quale rispondere senza che ci venga chiesto. Ora tocca a noi: diamo una mano.

Ti trucco, ti strucco e ti sbarbo

Finalità: riflessione sull'importanza della sensibilità e della delicatezza da avere con le persone e le cose.

Destinatari: tutti

Durata: 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni

Occorrente: (per ogni squadra) palloncini, rasoi, schiuma da barba, materiale per trucco.

Istruzioni. Ogni squadra si dispone in fila indiana. Dal lato opposto alle squadre ci sono due postazioni: una con dei palloncini e materiale per truccare, l'altra con dei palloncini e materiale per "fare la barba". Al via, il primo componente parte e sceglie in che postazione andare tra le due. In una bisogna prima truccare il palloncino in modo elegante e, al turno di dopo, chi segue dovrà struccarlo senza farlo scoppiare. Nell'altra, bisogna prima riempire il palloncino di schiuma da barba e poi, al turno di dopo, chi segue dovrà sbarbare il palloncino sempre senza farlo scoppiare.

Ogni trucco/strucco e barba realizzati, la squadra guadagna un punto; per ogni palloncino scoppiato, però, perde un punto. Vince chi, alla fine di un tempo dato, totalizza più punti.

Attenzioni educative: con i ragazzi più piccoli, occorre evitare l'utilizzo dei rasoi.

Condivisione: alla fine del gioco, riflettere con i ragazzi sul senso della cura e degli atteggiamenti di delicatezza da avere nei confronti degli altri.

Via l'incantesimo!

Finalità: favorire la cooperazione e allenarsi a prendere decisioni rapide e strategiche.

Destinatari: tutti

Durata: manche da 10'/15'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: post-it, cerchi disegnati a terra (o hula hoop per delimitare gli spazi), un cronometro.

Istruzioni. I partecipanti si dividono in due squadre (maghi e personaggi buoni) che si alternano nei ruoli ad ogni manche. La squadra dei "personaggi buoni" sarà a sua volta divisa in due gruppi: un gruppo di "coccodrilli e scimmie" e uno dei "Don Chisciotte". I ragazzi della squadra di coccodrilli e scimmie devono rimanere all'interno dei cerchi disegnati a terra (o delimitati dall'hula hoop); ognuno di loro avrà 5 post-it attaccati sul corpo. L'obiettivo del gruppo dei Don Chisciotte è quello di liberare coccodrilli e scimmie dagli incantesimi. Per fare ciò, dovranno sfilare, uno per volta, i post-it dai compagni. Nel frattempo, la squadra avversaria (quella dei maghi) cercherà di acchiappare i Don Chisciotte. Quando un Don Chisciotte viene acchiappato, deve fermarsi e rimanere immobile fino a quando non viene liberato da un altro Don Chisciotte che gli tocca la mano. Se un coccodrillo o una scimmia viene liberato dall'incantesimo (se non ha più post-it addosso), può uscire dal cerchio e cercare di aiutare i Don Chisciotte. Il gioco termina quando resta un solo coccodrillo/scimmia. In quel momento si dà lo stop al tempo. Le squadre si invertono quindi i ruoli. Vince la squadra che finisce prima di liberare coccodrilli/scimmie dall'incantesimo.

Attenzioni educative: è necessaria la presenza di più arbitri per verificare che vengano ben rispettate le regole, in particolare quella che si prenda un solo post-it per volta e tutto ciò che riguarda il bloccaggio/sbloccaggio dei Don Chisciotte.

Condivisione: il gioco offre l'opportunità di riflettere sulla dinamica dei ruoli e sulle strategie messe in atto per raggiungere l'obiettivo comune. Si può andare oltre nella condivisione chiedendo ai ragazzi di raccontare cosa li blocca e gli impedisce di sentirsi liberi.

Datemi un suono e vi svelerò un ricordo

Finalità: suscitare emozioni e ricordi che portino cuore e mente a rivivere con spirito critico tale esperienza, per trarne un importante insegnamento.

Destinatari: 6-11 anni

Durata: 30'

Spazio necessario: interno, di medie dimensioni (ideale sarebbe avere più stanze in modo da suddividere i ragazzi in gruppi di non oltre 10-15)

Occorrente: cassa e pc per riprodurre suoni, canzoni o rumori scelti; fogli bianchi, biro o matite.

Istruzioni. Scegliere una serie di suoni, canzoni, rumori, che possano suscitare sia nei ragazzi il ricordo di un vissuto. Facendoli sentire uno dopo l'altro, chiedere ai partecipanti di appuntare su un foglietto (con parole chiave o una breve frase), il ricordo che riaffiora durante l'ascolto. Passare poi alla lettura condivisa dei ricordi e delle sensazioni scaturite dall'ascolto.

Variante 11-14 anni: ai suoni, aggiungere frasi pronunciate spesso da genitori/insegnanti.

Attenzioni educative: gli animatori saranno attenti affinché durante la fase di ascolto e condivisione non ci sia mai giudizio. Ognuno deve lavorare sui propri ricordi e la fase di condivisione deve essere svolta in atteggiamento di ascolto reciproco, lasciando anche la libertà di non esplicitare ciò che si preferisce tenere riservato.

Condivisione: alla fine dell'attività, facciamo comprendere ai ragazzi che occorre rendere i nostri ricordi fonte di forza e, anche se si tratta di ricordi tristi, dobbiamo sempre trovare una parte positiva, per far sì che se ne tragga il meglio.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Molti di noi vorrebbero trovarsi nella condizione di Paolo che, nella giornata di oggi, ci scrive che sta ripercorrendo tutte le comunità cristiane con **grande soddisfazione,** perché trova delle realtà piene di uomini e donne **convertite al Vangelo.** E molti altri di noi vorrebbero trovarsi anche nella situazione di Sancio Panza, finalmente **governatore** di un'isola.

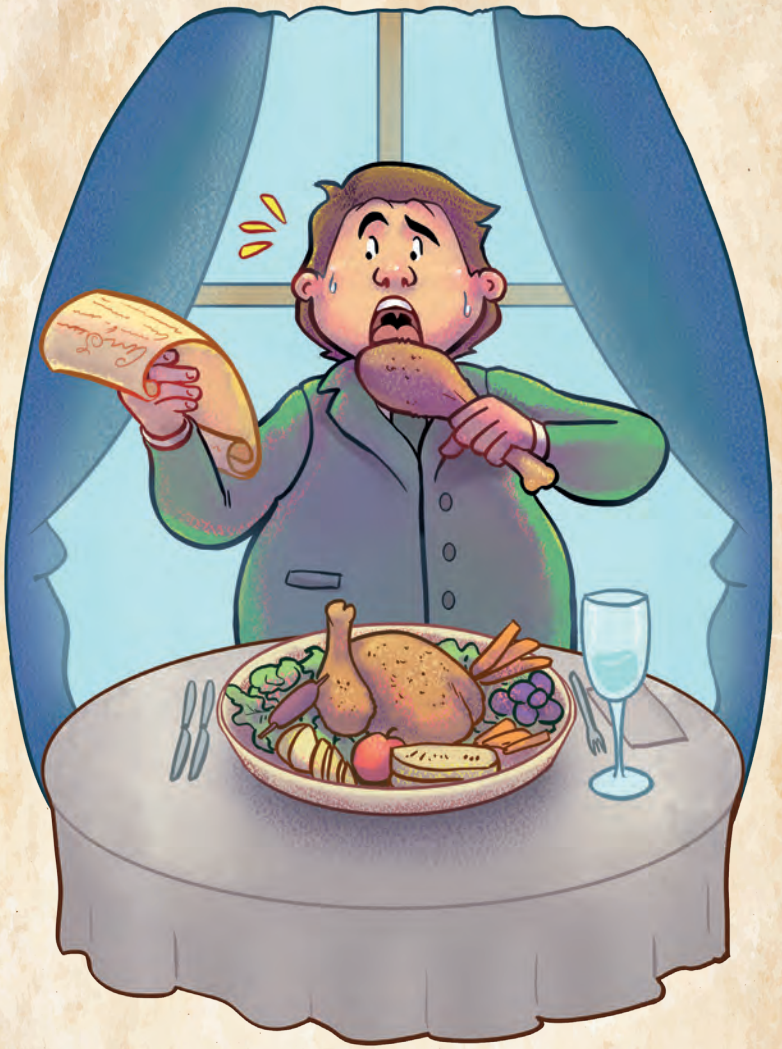
Entrambi si sono messi di impegno nel loro ruolo e con grande senso di **responsabilità** cercano di fare il massimo, ma non con gli stessi risultati.

Paolo sta riuscendo a **costruire unità** a partire da quel legame che è **garantito** dall'amore di Gesù. Sancio invece, nonostante la propria dedizione, fatica governare la sua isola ed è costretto a **rinunciare al suo titolo.**

Nell'attività estiva abbiamo la responsabilità di condurre i ragazzi in un viaggio che per loro sia significativo, che li renda **persone migliori** e nel quale possano costruire **nuovi legami di amicizia.** È una responsabilità precisa, è un compito **affascinante.**

La sfida della responsabilità

17



Sancio Panza finalmente ottiene il titolo di governatore dell'Isola Barattaria e saluta per un po' il suo signore per godere del potere da poco ricevuto. Anche qui il piano è stato architettato dai duchi nel minimo dettaglio e l'esperienza da governatore di Sancio si rivela un'avventura per nulla piacevole: controversie da sciogliere (come quelle delle 10 monete poi trovate in un bastone), nemici da tenere a bada, ma non solo! Gli vien fatto credere che qualcuno vuole avvelenarlo, per cui si ritrova anche costretto ad un digiuno forzato. Tutto questo lo porta alla decisione di tornare indietro e rinunciare al titolo.

Nudo sono nato e nudo mi ritrovo

Sul palco c'è la scritta "Isola di Barattaria"; lo spazio è stato diviso in due parti: da un lato c'è una specie di tribunale, dall'altro c'è l'interno di una casa con un tavolo. All'inizio della puntata, sul palco non c'è nessuno, ma sotto il palco (o nel fondo della platea) **ci sono il duca, la duchessa, lo stesso attore che ha interpretato donna Dolorinda, Don Chisciotte, e poi Sancio Panza, vestito in modo elegante, come non si era mai visto prima.**

Duca: Caro Sancio, le annuncio che da questo momento lei è ufficialmente governatore dell'Isola di Barattaria. Auguri!

Sancio Panza: Grazie signor duca. Il mio sogno che si realizza!

Don Chisciotte: Se lo è meritato Sancio. Da fedele scudiero qual è, anzi qual è stato finora, signor governatore!

Sancio Panza: Oh, signore. Lei me lo aveva promesso ed ora eccoci qui. Grazie!

Don Chisciotte: Ogni promessa è debito per gli uomini d'onore.

Duca: Ora lasciamolo andare, i suoi sudditi lo stanno aspettando. Ad accompagnarla c'è il mio caro maggiordomo.

Sancio Panza (guardando il maggiordomo con sospetto, a Don Chisciotte, sottovoce): Incredibile signore, non le sembra che il mio accompagnatore abbia la stessa faccia della contessa Trifaldi?

Don Chisciotte: Chi, donna Dolorinda? Forse, Sancio. Ti do' un ultimo importante consiglio; guardati molto bene dai maghi, che sono colpevoli di tutti gli scambi e delle strane somiglianze.

Sancio Panza: Grazie, signore.

Duchessa: Vada Sancio! Buona fortuna!

Don Chisciotte: Mi mancherà tanto, Sancio!

Sancio Panza e il maggiordomo escono di scena per poi riapparire sul palco accompagnati da un po' di attori che esultano (sono i cittadini dell'isola). **Mentre sono dietro le quinte si sentono suoni di campane a festa e grida di "Benvenuto" e "Ringraziamo Dio" per il governatore.**

Maggiordomo: Ed eccoci qui. Guardi come sono contenti di averla come governatore!

Sancio Panza: Vedo, vedo, che onore! Mi scusi, ma visto che in chiesa siamo già stati per rendere grazie a Dio, per caso è ora di mangiare?

Maggiordomo: Scherza, governatore?

Sancio Panza (fingendo): Certo, certo che scherzo! (Tra sé) Ma insomma, cosa dovrebbe fare un governatore su un'isola se non godersi il premio di averla conquistata?

Maggiordomo: La aspettano in tribunale. Ci sono delle controversie da risolvere.

Sancio Panza: Controche?

Maggiordomo: Controversie, signore. Mi vuol dire che non sa cosa significhi? Scherza, governatore?

Sancio Panza (fingendo): Certo, certo che scherzo! (Tra sé) Ma insomma mica posso sapere tutto! Anche con questi abiti da uomo di lettere, io sono sempre Sancio!

Il maggiordomo conduce Sancio verso la sedia allestita nel "tribunale".

Maggiordomo: Si accomodi. Arrivano subito.

Sancio Panza (tra sé, sedendosi): Ma chi? Boh... Comunque almeno mi riposo un pochino.

Entrano due vecchi, uno dei due (vecchio 1) **si aiuta a camminare con un bastone.**

Maggiordomo: Ecco qui. I due signori sono giunti dinanzi a lei, governatore, per sciogliere una controversia che è nata tra loro due.

Sancio Panza (sollevato): Ah, devo solo scioglierla questa controversia? Speriamo non sia annodata in modo troppo stretto! Su datemela, così poi posso andare a mangiare.

Maggiordomo (impacciato, a Sancio, sottovoce): Signore, ma che dice! Lei deve ascoltarli e decidere chi ha ragione tra loro.

Sancio Panza: Ah... Dai, non mi sembra troppo difficile. Ditemi pure.

Vecchio 1: Mi ascolti governatore, io ho chiesto in prestito da lui dieci monete d'oro! Gliele ho già restituite, ma lui dice che non gliele ho restituite!

Vecchio 2: Non è vero! Non me le ha ridate! Ma se la Signoria Vostra gli facesse prestar giuramento, mi metterei l'anima in pace.

Sancio Panza: Cioè?

Vecchio 2: Se lui giurerà qui in ginocchio, davanti a lei, che me li ha resi, poiché lo ritengo un galantuomo e un buon cristiano, condonerò il debito e non gli chiederò più nulla.

Vecchio 1: Oh ma certo! Tienimi il bastone così che io possa inginocchiarmi meglio! (Cede il bastone al vecchio 2 e si inginocchia) Ecco, mi metto in ginocchio davanti a lei e glielo giuro. Quel denaro è stato reso!

Il vecchio 1 si alza frettolosamente e si riprende con nervosismo il bastone, provando ad allontanarsi. Sancio lo guarda con sospetto.

Sancio Panza: Ehi! Buon uomo, venga qui. Mi dia un attimo il bastone che ne ho bisogno.

Vecchio 1 (tornando indietro, impacciato): Uhm, sì. Ecco.

Sancio Panza (prendendo il bastone e consegnandolo al vecchio 2): Andate con Dio, il debito è pagato.

Vecchio 2: Stia tranquillo! Cosa me ne faccio di un bastone di canna? Questa canna di bambù costa dieci scudi d'oro?

Sancio Panza: Sì, o altrimenti io sono il più gran balordo di questo mondo. E ora capiremo se ho abbastanza comprendonio per governare un regno intero! Rompete il bastone!

Il vecchio 2 rompe il bastone e vengono fuori le monete. Tutti sono sorpresi.

Maggiordomo (sorpreso): Ma come ha fatto!

Sancio Panza (orgoglioso): Eh... Di qui si può vedere che quelli che governano, anche se sono stupidi, alle volte sono guidati da Dio nelle loro sentenze! E poi, in verità, avevo già sentito una storia simile dal curato del mio paese e me ne sono ricordato. Ora però, ho fame. Molta fame.

I due vecchi escono, uno a testa bassa, l'altro felice. Il maggiordomo conduce Sancio nella sala da pranzo e lo fa accomodare alla tavola che alcuni attori/servitori stanno riempiendo di pietanze.

Mentre Sancio sta per portare le posate alla bocca, entra di corsa un attore con una lettera e lo interrompe.

Corriere (agitatissimo): Governatore, governatore! Ho una lettera urgente da parte del duca! Deve leggerla immediatamente!

Sancio Panza (un po' stufato, legge la lettera): *"Mi è giunta voce signor Don Sancio Panza che alcuni dei miei nemici stanno per attaccare l'isola non so in quale notte questo accadrà conviene stare allerta so anche grazie alle mie spie che si sono introdotte lì da voi quattro persone travestite con l'intento di togliervi la vita tenete dunque gli occhi aperti e non mangiate nulla di ciò che vi diranno Poiché temo che vogliono avvelenarvi. Il vostro amico Duca".* Ci mancava solo la lettera! Ora non posso più assaggiare nemmeno un tozzo di pane e qualche chicco d'uva!

Entra il maggiordomo con un altro piatto.

Maggiordomo (vedendo che non ha mangiato): C'è qualcosa che non va governatore? Aveva così fame! Non le piace quello che il cuoco ha preparato?

Sancio Panza (con rammarico): Oh, no... Sono io che ho perso l'appetito. Andrò a riposare.

Si sentono suoni di campane, trombe, tamburi. Entra un altro attore di corsa.

Cittadino: Allarme, allarme, signor governatore! Sono sbarcati sull'isola infiniti nemici! Indossi questi scudi e si difenda!

Sancio Panza indossa un'armatura di fortuna (es. due coperchi di pentole tenuti insieme da uno spago). **Con un sottofondo di trombe e rumori di spade sguainate, entrano molti attori e inizia una battaglia, alla fine della quale Sancio Panza è disteso a terra, svenuto. Poi, man mano tutti escono e si sentono delle grida fuori scena: "Evviva!", "Abbiamo vinto!".**

Sancio Panza (rialzandosi dolorante): Ma che brutta la vita del governatore! Si tratta solo di sciogliere controversie, patire la fame, difendersi dai nemici! Io non sono adatto!

Maggiordomo: Non dica così, governatore.

Sancio Panza: Che Dio vi benedica. Siete gentile, dite al duca che nudo sono nato e nudo mi ritrovo; nulla ho perduto e nulla ho guadagnato. Sono entrato in questo governo senza il becco di un quattrino e senza il becco di un quattrino ne esco. Io me ne vado! Mi serve solo un po' d'orzo per l'asino, un tozzo di pane e formaggio per me, e torno al Palazzo dei Duchi, in cerca del mio signore. La vita del governatore non fa per me! Troppe responsabilità!

Maggiordomo: Che umiltà! Che saggezza! Andiamo governat...

Sancio Panza (interrompendolo): Sancio, mi chiami Sancio.

Percorso di Spiritualità

Salmo

O Signore, nostro Dio,
quanto è grande il tuo nome su tutta la terra:
sopra i cieli si innalza la tua magnificenza.

Lettura

Ora invece, in Cristo Gesù, voi che un tempo eravate lontani, siete diventati vicini, grazie al sangue di Cristo. Egli, infatti, è la nostra pace, colui che di due ha fatto una cosa sola, abbattendo il muro di separazione che li divideva... Egli è venuto ad annunciare pace a voi che eravate lontani, e pace a coloro che erano vicini. (Ef 2,13-14.17)

In sella con San Paolo

Ciao Timoteo, spero tu stia bene e che ti senta molto amato; spero di raggiungerti presto, sto infatti ripercorrendo tutte le comunità in cui ho annunciato il vangelo e vorrei arrivare anche da te.

Sapessi quanto il mio cuore è **pieno di gioia:** dovunque vado vedo comunità in cui giudei, greci, gente che adorava altre divinità, non credenti, giovani, donne, uomini, anziani, bambini..., vivono insieme in armonia. È una grande **responsabilità** quella di aiutare l'unità, ma è il **bel dono** che Gesù ci ha fatto: **essere uniti.**

I Romani nell'impero tengono insieme i popoli diversi con la spada e le lance, con le torture e le condanne. I discepoli di Gesù stanno insieme e in armonia perché li lega **l'amore di Gesù.**

Tu come guida hai una grande responsabilità; come si fa, mi chiedi? Non dimenticare mai che la più grande responsabilità l'ha assunta Gesù: noi **impariamo** da Lui e **riceviamo** da Lui la forza per dare la vita per non perdere nessuno, ma perché ognuno si senta accolto e **ogni divisione sia sanata.**

Tu sei una bella pietra di questa casa di Dio, e per fortuna stiamo su fondamenta solide: Gesù. Non temere! *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

Moneta. È il segno della preziosità di ognuno ed è ciò che riscatta chi è prigioniero. È simbolo della responsabilità di chi paga per noi, anteponendoci a se stesso: è il dono che ha fatto Gesù per riscattarci.

Allenati alla sfida

Si gioca al "se fossi Re". In cerchio ognuno esprime a turno, magari passandosi una corona o uno scettro o un mantello, come quello di Sancio Panza, una cosa che farebbe **se fosse un re.**

L'animatore appunta tutto ciò che viene detto e, finito il giro, sceglie insieme ai ragazzi le **10 cose** che un re deve fare perché il regno possa essere prospero e unito. Ci chiediamo se alcune sollecitazioni espresse le possiamo fare anche noi, vivendo la nostra responsabilità, nelle azioni quotidiane.

E sfida sia!

Ormai siamo esperti delle giornate del Grest, prendiamoci a cuore qualcosa che nessuno fa per mancanza di senso di responsabilità. **Prendiamo l'iniziativa,** senza aspettare di esser invitati a farlo quando c'è da iniziare un'attività o fare silenzio o ascoltare.

Ma che governatore è questo!

Finalità: esercitarsi nella pazienza, nella collaborazione, nel coordinamento.

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: due sedie, tanti oggetti di diverso tipo.

Istruzioni. Come ogni potente che si rispetti, il governatore deve essere portato in giro su una "sedia gestatoria". In questo gioco, però, di fatto il governatore non sarà rappresentato da una persona ma, di volta in volta, da un oggetto diverso (es. una penna, un palloncino, una pallina,...). Ad ogni squadra, che si disporrà in coppie ad un'estremità del campo, verrà assegnato lo stesso numero di oggetti e la stessa tipologia. I giocatori, due alla volta, dovranno prendere un oggetto, metterlo sulla sedia e trasportare la sedia fino alla fine del percorso. Lì poseranno l'oggetto e torneranno indietro per consegnare la sedia alla coppia successiva che partirà con un nuovo oggetto. Se l'oggetto cade durante il tragitto, la coppia dovrà tornare indietro e ripartire. Vince chi trasporta prima tutti i "governatori".

Attenzioni educative: per rendere il gioco divertente, bisognerà scegliere oggetti di non facile trasporto quindi preferibilmente oggetti rotolanti o molto leggeri (penne, palline, bicchieri pieni, palloncini).

Condivisione: alla fine del gioco, riflettere sulla necessità di coordinamento, comunicazione, pazienza e fiducia instauratasi nelle coppie. Anche il fallimento e la necessità di ripartire da capo può essere riletto in modo da aiutare ragazzi a sviluppare la perseveranza e la resilienza.

Messaggio criptato

Finalità: riflettere su ciò che appare vero, ma in realtà è solo "travestimento".

Destinatari: tutti **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, con possibilità di isolare acusticamente alcuni ambienti.

Occorrente: casse portatili e device con collegamento ad internet per recuperare le canzoni; fogli e penne.

Istruzioni. I ragazzi si dividono in squadre da 8-12 persone. Ogni gruppo sceglie due canzoni (italiane o inglesi) e ne modifica almeno 6 parole, inserendo nel testo originale un messaggio criptato che indica, come in un indovinello, chi è il "traditore".

Es. Se si vuole dire che il "traditore" è un animatore che ha degli occhiali rossi, si camufferanno nel testo le parole: Porta occhiali di colore rosso fuoco. La regola vuole che ogni parola della frase/ indovinello sia inserita in una posizione specifica all'interno del testo, lontana dalle altre parole.

Terminata questa parte creativa, il nuovo testo sarà cantato e riproposto ad un altro gruppo, che deve indovinare le parole sostituite e scoprire, così, il traditore.

Attenzioni educative: i ragazzi più piccoli avranno necessità di supporto, per cui converrà prevedere già l'indovinello da inserire e fornire loro un testo stampato; è necessario sempre scegliere canzoni note alla maggior parte dei presenti.

Condivisione: alla fine dell'attività far riflettere i ragazzi sul fatto che ciò che appare vero potrebbe a volte essere solo un travestimento, un'illusione creata da chi vuole nascondere la verità. In alcuni casi, la necessità di nascondere un "traditore" potrebbe anche spingere le persone a mentire o a nascondere la verità. In ogni caso, è importante essere critici e perseguire sempre il bene.

Saggio se Assaggio

Finalità: riconoscere ciò che è buono e ciò che ci "avvelena".

Destinatari: tutti

Durata: 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni, con dei piani di appoggio.

Occorrente: utensili e ingredienti per realizzare il salame al cioccolato; fogli e penne; altri ingredienti utili per "depistare".

Istruzioni. I ragazzi sono divisi in squadre e innanzitutto dedicano un po' di tempo ad osservare una serie di ingredienti disposti su un tavolo (ci sono sia quelli giusti, che quelli sbagliati). Ogni squadra avrà il compito di scrivere la ricetta del salame al cioccolato riportando ingredienti, quantità e indicazioni di preparazione. Vince la squadra che si avvicina maggiormente alla ricetta scelta come nostro punto di riferimento e che riportiamo di seguito.

- **Ingredienti:** 250 g biscotti secchi - 2 uova o 1 bicchierino di latte (opzionale) - 250 g zucchero - 100 g burro fuso - 75 g cacao amaro - 40 ml caffè (opzionale) - zucchero a velo (opzionale)
- **Preparazione.** Sbriciolate grossolanamente i biscotti. Attenzione a non ridurre i biscotti in poltiglia (lasciate qualche pezzetto più grande in modo da ritrovarlo nella fetta). Sciogliete il burro in un pentolino o a bagnomaria, aspettate qualche secondo che si intiepidisca e versatelo sul composto di biscotti, mescolate velocemente con un cucchiaio (opzionalmente aggiungete 2 cucchiai rasi di latte oppure le uova). In pochi secondi l'impasto del vostro salame di cioccolato è pronto: ponete i biscotti in un contenitore, aggiungete il cacao setacciato e lo zucchero. Mescolate bene. Versate il composto in un foglio di carta da forno e con le mani dategli la forma di un salame. Infine riponete il dolce in frigo per almeno 2- 3 h in modo che si solidifichi (meglio ancora se aspettate il giorno seguente così da permettere che tutti i sapori si mescolino perfettamente). Tuffatelo, infine, nel composto di cacao e zucchero a velo precedentemente setacciati e mescolati insieme (opzionale).

Decretata la squadra vincitrice, si preparerà un buon salame al cioccolato da mangiare per merenda.

Attenzioni educative: tenendo presente che occorrono almeno 2-3 ore di frigorifero per farlo solidificare, conviene iniziare questa attività ad inizio giornata. Sarebbe bello che alcune mamme o signore parrocchiane dessero una mano ai ragazzi contribuendo a realizzare una giornata di Grest diversa. Attenzione ad eventuali intolleranze o allergie.

Condivisione: le domande di riflessione possono essere diverse a seconda dell'età. In generale è importante far capire che nella vita ci sono cose che, in dosi sbagliate, possono dare un cattivo gusto e che anche se il sale assomiglia allo zucchero, quando questo non è pertinente, può "avvelenare". Cosa dolcifica la mia vita? Cosa la rende insopportabile? Quali sono gli "ingredienti" che costituiscono la mia giornata? Li so dosare? Quali avvelenano la mia vita? Di cosa nutro la mia mente e la mia anima? Sono solo alcune delle domande utili a stimolare il confronto.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Voler bene e lasciare che gli altri ci vogliano bene.

Può sembrare facile, ma questo semplicissimo concetto di **reciprocità** è fondamentale nella crescita delle relazioni umane e sociali.

Senza reciprocità difficilmente si cresce insieme perché, come ci suggerisce Paolo, il **dono di ognuno è ricchezza per tutti** e **la ricchezza di tutti è dono per ciascuno,** e avendo questo tipo di atteggiamento tutto si **moltiplica**.

Ma per poter assumere la sfida della reciprocità è essenziale che diventiamo capaci di entrare in **relazione profonda** con l'altro, siano ragazzi o altri animatori, a partire dall'incontro con la loro **unicità.**

Anche quella tra Don Chisciotte e Sancio Panza è una relazione di reciprocità che, durante il loro viaggio, ha avuto la possibilità di esprimersi, nell'**aiutarsi vicendevolmente** e mettendo reciprocamente l'altro al centro della propria **esistenza.**

La sfida della reciprocità

Per un prode cavaliere come Don Chisciotte la vita a palazzo non può durare troppo tempo. Ecco perché riprende abbastanza subito il suo cammino in compagnia dello scudiero; mentre vanno verso Barcellona, si imbattono in un gruppo di banditi che intendono derubarli di tutto. A salvarli, l'arrivo del loro comandante Rocco Ghinart che ha sentito parlare di Don Chisciotte e che lo accoglie con molta cortesia per qualche giorno, scortando i due fino al mare della città verso cui erano diretti.

Cadiamo dalla padella alla brace!

Sul palco è stata riprodotta l'ambientazione di un bosco. Sancio Panza e Don Chisciotte sono seduti al centro e si stanno riposando. Don Chisciotte non indossa elmo, armatura e armi, che sono poggiati di fianco.

Sancio Panza: Hai visto, signore. Erano tutti così tristi quando siamo andati via! Il duca e la duchessa si sono commossi!

Don Chisciotte: Eh lo so, ma non potevo continuare a stare al castello senza far niente dal mattino alla sera.

Sancio Panza: Giusto, non va bene questo per un vero cavaliere errante! Altrimenti non si chiamerebbe errante.

Don Chisciotte: Esatto Sancio.

Sancio Panza: Quindi questa sarebbe la direzione di Barcellona?

Don Chisciotte: Sì. Anche se sono un po' annoiato... sono sei giorni che non accade proprio nulla!

Sancio Panza: Considerando l'atmosfera inquietante di questo fitto bosco, la cosa a me, invece, non dispiace affatto.

Don Chisciotte: Tranquillo, non ci fermeremo molto qui; giusto il tempo di riposarci un po' e ripartire.

Entra un gruppo di banditi che li accerchia e inizia a minacciarli parlando in catalano; non si comprende quello che dicono. Don Chisciotte e Sancio Panza si alzano ma non si muovono.

Don Chisciotte: Tieni la calma, Sancio. Credo siano dei banditi.

Sancio Panza: Aiuto dei banditi! L'abbiamo proprio chiamata la sfortuna!

Don Chisciotte: Silenzio, Sancio. Devo cercare di capire cosa stiano dicendo. Credo che parlino in catalano.

Sancio Panza: Io non capisco quello che dicono, ma capisco che c'è da aver paura.

Don Chisciotte: Sancio, credo abbiano detto di non muoversi finché non arrivi il loro comandante e poi credo che abbiano deciso di derubarci.

Sancio Panza: E te pareva.

Don Chisciotte: Del resto, ci hanno colto alla sprovvista, è impossibile difendersi.

I banditi rubano a Don Chisciotte e Sancio Panza tutto ciò che possiedono, lasciandoli in mutandoni. Entra il comandante Rocco Ghinart.

Comandante Banditi: E voi chi siete?

Don Chisciotte: Io sono Don Chisciotte della Mancia e questo è Sancio. So che vedendoci così, derubati di tutto, non ci potete credere, ma nella vita normale siamo un nobile cavaliere e il suo fedele scudiero.

Comandante Banditi (sorpreso ed entusiasta): Ma certo, Don Chisciotte! Ho tanto sentito parlare di te! E anche del buon Sancio!

Sancio Panza: Davvero conosce anche me, signore?

Comandante Banditi: Assolutamente sì!

Don Chisciotte: Questa cosa mi onora.

Comandante Banditi: Sono molto contento di conoscervi di persona! Tranquilli non vi verrà storto neppure un capello.

Sancio Panza: Sia ringraziato il cielo!

Comandante Banditi (ai banditi, severo): Restituitegli subito quello che gli avete rubato!

Banditi: Ma... Ma...

Comandante Banditi: Nessun ma! Don Chisciotte della Mancia è un coraggioso cavaliere e noi dovremmo essere onorati di averlo qui con noi!

Banditi: Ma ... Ma...

Comandante Banditi: Nessun ma! Non va assolutamente bene quanto è accaduto! Lo avete colto in un momento in cui era disarmato! Presto! Ripariamo al danno. Stare in loro compagnia non può che essere un momento di arricchimento reciproco!

I banditi restituiscono a Don Chisciotte e Sancio Panza ciò che gli hanno preso e li aiutano a rivestirsi.

Sancio Panza (mentre i banditi lo rivestono, al comandante): Sicuro che possiamo fidarci?

Comandante Banditi: Assolutamente sì.

Don Chisciotte: Grazie signor... (Accorgendosi di non sapere il nome) Signor...?

Comandante Banditi: Sono Rocco. Rocco Ghinart e sono il comandante di questo gruppo di banditi.

Sancio Panza: Ah ecco, lei è il comandante! Ecco perché sono diventati gentili di colpo!

Comandante Banditi: Ah, ah, ah, che simpatico. Pensavo... Perché non vi fermate qualche giorno insieme a noi?

Don Chisciotte: Direi che sarà un piacere signor Ghinard.

Comandante Banditi: Rocco, chiamatemi solo Rocco. Sento però il dovere di avvertirvi che la vita dei banditi non è molto sicura!

Don Chisciotte: La ringrazio per la premura, Rocco. Ma non siamo persone che si lasciano spaventare facilmente.

Sancio Panza: Un momento, signore. Dipende un po' da cosa intendiamo per "non è molto sicura".

Comandante Banditi: Eh, caro Sancio. I pericoli sono moltissimi!

Sancio Panza: Più di quelli cui va incontro un cavaliere errante?

Comandante Banditi: Oh, beh, io credo di sì, ma ve ne accorgerete da soli.

Sancio Panza (sarcastico): Ottimo! Cadiamo dalla padella alla brace!

Comandante Banditi: Ora mettetevi comodi. Rilassiamoci un po' prima di affrontare insieme qualche avventura. Ne approfitterò per scrivere ad un mio caro amico di Barcellona.

Don Chisciotte: Le dirà della nostra intenzione di andare lì?

Comandante Banditi: Certo! Lo pregherò di ricevere il famoso Don Chisciotte della Mancia, il cavaliere errante di cui tante cose si narrano. Così, quando arriverete, sarete accolti col migliore degli onori. Don Antonio Moreno è un cavaliere ricco e gentile e poi è mio amico, vi ospiterà con affetto e cortesia.

Don Chisciotte: Grazie, Rocco. Sei davvero un caro bandito.

Il comandante mima di scrivere una lettera. Poi chiama i suoi banditi a cui la consegna.

Comandante Banditi (ai banditi): Ecco qui. Precedeteci. Andate a Barcellona e consegnate questa lettera a don Antonio Moreno da parte mia.

Banditi: Sí, per suposat!

Sancio Panza: Che centra la supposta?

Comandante Banditi (ridendo): Nessuna supposta. Hanno detto "Sì, certo", in catalano.

Sancio Panza: Ah, ok. Non si sa mai; che qui tra sculacciate e disavventure... ci mancava solo questa!

I banditi escono. Dopo una scena mimata in cui i banditi condividono un po' di vino e un tozzo di pane, si alzano tutti e si mettono in cammino uscendo di scena.

Comandante Banditi (fuori scena): Andiamo da questa parte! È una scorciatoia che non conoscono tutti, ma ci permetterà di arrivare presto a Barcellona!

Sancio Panza (fuori scena, spaventato): Aiuto! Ma quello è un lupo!

Comandante Banditi (fuori scena): Ve lo dicevo io che la vita dei banditi non è semplice! Giriamo di qui! Conosco un'altra scorciatoia ancora!

I banditi, il comandante, Don Chisciotte e Sancio Panza rientrano in scena.

Comandante Banditi: Eccoci. Barcellona è lì davanti voi (indica oltre una quinta). Siamo arrivati perfettamente nei tempi! Oggi è la vigilia del giorno di San Giovanni, come avevamo previsto. Conviene separarsi qui.

Il cavaliere e il comandante si abbracciano.

Don Chisciotte: Grazie di tutto comandante.

Comandante Banditi: È stato un piacere percorrere un pezzo di strada con voi.

Sancio Panza e Don Chisciotte escono dalla quinta indicata prima dal comandante.

Percorso di Spiritualità

Salmo

Signore, le tue mani mi hanno fatto e plasmato;
fammi capire e imparerò i tuoi comandi.
I tuoi fedeli al vedermi avranno gioia,
perché ho sperato nella tua parola.

Lettura

Vi sono diversi carismi, ma uno solo è lo Spirito; vi sono diversi ministeri, ma uno solo è il Signore; vi sono diverse attività, ma uno solo è Dio, che opera tutto in tutti. A ciascuno è data una manifestazione particolare dello Spirito per il bene comune: a uno infatti, per mezzo dello Spirito, viene dato il linguaggio di sapienza; a un altro invece, dallo stesso Spirito, il linguaggio di conoscenza; a uno, nello stesso Spirito, la fede; a un altro, nell'unico Spirito, il dono delle guarigioni; a uno il potere dei miracoli; a un altro il dono della profezia; a un altro il dono di discernere gli spiriti; a un altro la varietà delle lingue; a un altro l'interpretazione delle lingue. Ma tutte queste cose le opera l'unico e medesimo Spirito, distribuendole a ciascuno come vuole. (1Cor 12,4-11)

In sella con San Paolo

Ciao Timoteo, ti scrivo mentre attendo la nave che mi porterà a Gerusalemme; so bene che là ci sono pericoli per me, ma vado ugualmente: il Signore mi aiuterà e mi sarà vicino. Il mio cuore è grato; non sai quanta bellezza ho visto nei miei viaggi.

Ogni comunità ha doni particolari perché fatta da persone uniche; **ognuno è un riflesso unico della bellezza di Dio.** Quando lo scopriamo e abbiamo il coraggio di far luce non solo per noi stessi, non sai che bellezza. Il dono di ognuno è ricchezza per tutti, e la ricchezza di tutti è dono per ciascuno, e tutto si moltiplica.

La **reciprocità** è una scoperta bellissima; Gesù non ci ha chiesto solo di amare ma anche di **lasciarci amare.** È una bella sfida, ma il premio per chi la vive è grandissima. Timoteo, non smettere di esercitare il tuo dono, ma gioisci e accogli i doni degli altri; solo così vivrai in pienezza il tuo dono. *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

Il premio. Spesso è qualcosa che qualcuno riceve e altri no. C'è un premio bellissimo che si può conquistare solo insieme: essere parte di una comunità e di una famiglia, dove ognuno è ricchezza per l'altro, dove ognuno vive la reciprocità: è amato e ama.

Allenati alla sfida

Si mettono su una sola fila i ragazzi che al via devono correre verso un cesto con alcune caramelle. Durante questa fase è importante **vedere che cosa accade.** Una volta terminata la corsa, si legge la storia di un esperimento fatto con dei ragazzi.

Un antropologo propose un gioco ad alcuni ragazzi di una tribù africana. Mise un cesto di frutta vicino ad un albero e disse ai ragazzi che, chi sarebbe arrivato, prima avrebbe vinto tutta la frutta. Quando fu dato il segnale per partire, tutti i ragazzi si presero per mano e si misero a correre insieme. Dopodiché, una volta preso il cesto, si sedettero e si godettero insieme il premio. Quando fu chiesto ai ragazzi perché avessero voluto correre insieme, visto che uno solo avrebbe potuto prendersi tutta la frutta, risposero: come potrebbe uno essere felice se tutti gli altri sono tristi?"

E sfida sia!

In questo giorno prestiamo attenzione a tutto il bene che **riceviamo dagli altri** e ringraziamo **chi ce lo fa.**

Banditi alla riscossa

Finalità: sperimentare l'importanza del lavoro di squadra per raggiungere un obiettivo comune.

Destinatari: tutti

Durata: ca. 5' a manche

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: nessuno.

Istruzioni. Il gioco consiste in una serie di manche brevissime in cui sono coinvolte due squadre. All'inizio, i giocatori di tutte le squadre sono distribuiti in ordine sparso nel campo, in modo che tutto lo spazio sia occupato in maniera uniforme. I partecipanti non sapranno quale squadra il capogioco chiamerà o meno, pertanto fino ad allora, tutti si muoveranno liberamente. Quando il capogioco chiama una squadra, i componenti di quella determinata squadra (i banditi) devono riuscire ad accerchiare completamente tutti i membri dell'altra squadra. Nel concreto, dovranno proprio costruire un cerchio e inglobare al suo interno il maggior numero di componenti della squadra avversaria, prima che l'arbitro segni (per esempio con un fischio) la fine della manche, che deve essere molto breve. La squadra minacciata dai banditi potrà salvarsi solo correndo verso la zona di salvezza, che sarà delimitata in fondo ad una estremità dell'area di gioco.

Al termine di ogni manche, si conteranno i giocatori catturati e si assegnerà un punto per ognuno. Vince chi, alla fine di tutte le manche, totalizza più punti.

Variante: si possono anche formare più di due squadre; in tal caso il capogioco chiamerà due squadre per volta specificando chi è quella dei "banditi".

Attenzioni educative: spiegare bene sin da subito che, finché il cerchio dei banditi non è completo e chiuso, non è possibile "catturare" nessuno. L'animatore che conduce il gioco presterà attenzione ad alternare le chiamate delle squadre in modo equo e creativo.

Condivisione: al termine del gioco, riflettere con i ragazzi sulle emozioni provate in tutti i ruoli assunti; riflettere insieme sulle strategie adottate aiuterà a comprendere quanto sia importante saper lavorare in gruppo.

Attenti ai banditi!

Finalità: far riflettere i ragazzi sui rischi presenti nella vita quotidiana e come proteggersi da essi, attraverso l'analisi di notizie di cronaca e di attualità presenti sui giornali.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: giornali e riviste in grado quantità, forbici e colla, un cartellone

Istruzioni. Dividete i partecipanti in gruppi e fornite ad ogni gruppo un cartellone e dei pennarelli colorati oltre a giornali, riviste, forbici e colla. Chiedete ai gruppi di selezionare una o più notizie che ritengono particolarmente significative o interessanti relative ai pericoli, di ritagliarle e incollarle sul cartellone che diventerà la "mappa dei pericoli presenti nella vita quotidiana". Con i pennarelli colorati, accanto ad ogni pericolo, dovranno riportare almeno tre consigli per cercare di prevenirli. Seguirà la presentazione delle mappe e la condivisione delle scelte fatte.

Variante 6-8 anni: fare preliminarmente una selezione di immagini e titoli su temi adatti all'età (es. obesità, le cadute,...).

Attenzioni educative: fate in modo che tutti i ragazzi si sentano coinvolti e partecipino allo stesso modo. Se si ha il timore che questo non avvenga, dividete i ragazzi in gruppi molto piccoli.

Condivisione: alla fine dell'attività promuovete l'importanza della prevenzione come strumento di promozione della vita e di tutela di se stessi e degli altri.

Mari e monti

Finalità: comprendere la fauna ittica e terrestre, stimolando il riconoscimento delle differenze tra diversi ambienti naturali.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: (per ogni squadra) un cartellone con disegnate la montagna, il mare e un cestino della spazzatura, dei cartoncini-spazzatura, dei cartoncini-animali, una scatola o busta nera per contenere i cartoncinii, nastro telato per attaccare i cartoncini al cartellone.

Istruzioni. Si formano delle squadre che si dispongono in fila indiana in modalità staffetta. All'inizio del percorso, per ogni squadra, si trova una scatola o busta nera con dentro tutti i cartoncini. Al via, il primo componente di ogni squadra prende il primo oggetto che gli capita, lo estrae e corre verso il tabellone con la montagna, il mare e il cestino della spazzatura. L'obiettivo è quello di individuare la giusta ambientazione (in montagna e al mare) degli animali che si sorteggiano, apponendo il cartoncino nella corrispondente zona del tabellone. Per ogni animale/rifiuto "indovinato" viene assegnato un punto. Quando termina il tempo stabilito, si contano i punti e vince chi, chiaramente, ne ha totalizzati di più.

Variante: a seconda dell'età dei partecipanti, i cartoncini possono essere illustrati in modo differente. Il nome dell'animale:

- potrebbe essere scritto;
- potrebbe essere anagrammato (Cane/acne; tortora/ tratoro; polpo/loppo,...);
- potrebbe essere disegnato in parte;
- potrebbe esserci solo la sagoma.

Anziché realizzare il cartellone, si potrebbe anche riprodurre concretamente l'ambientazione (una montagnetta alquanto ripida o con delle parti sporgenti, una rete e un bidone) e chiedere ai giocatori di lanciare il cartoncino nella zona giusta.

Attenzioni educative: i cartoncini devono essere tanti in modo da consentire a tutti di avere più scelta. Se il gioco risultasse troppo lento e ci fossero molti giocatori, si può anche decidere di farli partire a coppie.

Condivisione: alla fine del gioco, chiedete ai ragazzi se hanno imparato qualcosa di nuovo e fateli riflettere sull'importanza del saper distinguere e riconoscere le diversità ambientali. Ancora più importante diventa rispettarle e salvaguardarle.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Non c'è alcun dubbio che abbiamo vissuto un'avventura estiva insieme a due maestri di **fedeltà.**

Don Chisciotte, anche nei momenti più difficili e nelle sconfitte peggiori, ha **mantenuto la promessa** di essere un vero Cavaliere errante. Anche in questa ultima vicenda, nella quale verrà sconfitto da eroe valoroso, manterrà fede alla sua **investitura** e rispetterà l'esito del duello: il ritorno a casa.

Paolo è stato fedele sempre a **Cristo** e in nessun momento ha rinunciato alla sua missione. Oggi addirittura ci scrive che vuole andare a predicare a Roma nonostante il suo arresto. La sua fedeltà al vangelo ci **commuove** e un po' ci interroga.

E noi siamo stati fedeli all'obiettivo che ci siamo dati all'inizio di questa attività estiva: far vivere un'esperienza indimenticabile ad **ogni ragazzo e animatore** che abbiamo condotto in questo viaggio? Siamo stati capaci di vivere **un'estate da sogno** insieme a Don Chisciotte e a Paolo di Tarso?

La sfida della fedeltà

19

L'accoglienza a Barcellona è più calorosa del previsto anche grazie alle conoscenze allertate dal bandito Ghinart, in particolare don Antonio Moreno. Come suoi ospiti, Don Chisciotte e Sancio si sentiranno quasi in un vero libro cavalleresco, nonostante anche qui non manchino scherzi. Tutto sembra perfetto fino all'arrivo del Cavaliere della Bianca Luna (ancora il baccelliere Carrasco) che sfida Don Chisciotte in duello. L'esito della battaglia è ben diverso dal primo: sconfitto e malconcio, Don Chisciotte è costretto ad accettare la punizione inflittagli, ossia quella di ritirarsi per un anno nel suo villaggio e smetterla con tutte queste avventure.

Si ritiri per un anno nel suo villaggio

La scena riproduce la città di Barcellona. Il fondale può mostrare il mare. Sotto il palco è invece allestito l'interno della casa di Don Antonio Moreno (basterà un tavolo e qualche sedia ad indicarla).

All'inizio della scena, sul palco ci sono tanti cavalieri. Sancio Panza e Don Chisciotte entrano e vengono accolti festosamente dai presenti, con musica e rulli di tamburo.

Cavaliere di Barcellona 1: Benvenuto nella nostra città, voi che siete lo specchio, il faro, la stella polare della cavalleria errante.

Cavaliere di Barcellona 2: Benvenuto Don Chisciotte della Mancia!

Cavaliere di Barcellona 3: Non il falso, il fittizio, il sosia che in distorte storie ci hanno presentato, ma il vero, il legale, l'autentico!

Don Chisciotte: Grazie! (A Sancio) Questi ci avranno ben conosciuto! Scommetto che hanno letto la nostra storia, anche quella scritta ultimamente.

Sancio Panza: Sicuramente, signore!

Cavaliere di Barcellona 1: Signor Chisciotte, venga con noi, siamo tutti suoi servitori e amici di Rocco Guinart.

Don Chisciotte: Se tra amici ci si somiglia, avendo visto la gentilezza di Rocco, mi sento davvero al sicuro!

Sancio Panza: Ma chi di voi è don Antonio Moreno?

Cavaliere di Barcellona 2: Oh, nessuno. Dobbiamo raggiungerlo a casa sua! (Agli altri cavalieri, sottovoce) Sta preparando qualche scherzo per i nostri ospiti!

I cavalieri guidano Don Chisciotte e Sancio Panza sotto il palco, nella casa di don Antonio Moreno.

Don Antonio Moreno: Benvenuti!

Cavaliere di Barcellona 3 (sottovoce, a don Antonio): Tutto pronto Don Antonio?

Don Antonio Moreno (sottovoce, al cavaliere): Ah... Piccole cose... Sapete come la penso. Bisogna divertirsi sempre onestamente e con buon gusto. Non son burle quelle che fanno del male, né si può parlare di svaghi quando c'è il danno di terzi!

Cavaliere di Barcellona 3 (sottovoce, a don Antonio): Ha ragione, don Antonio!

Don Antonio Moreno (sottovoce, al cavaliere): Per prima ci ha pensato mia moglie. Ha organizzato una festa e intende far girare la testa al cavaliere.

Cavaliere di Barcellona 3 (sottovoce, a don Antonio): Ah, ah, ah. Non vedo l'ora.

Don Antonio Moreno: Caro Don Chisciotte! Spero non vi dispiaccia se abbiamo organizzato una festa. Mia moglie ci teneva così tanto a farvi conoscere alle sue amiche!

Don Chisciotte: Oh, nient'affatto! Benché la mia fedeltà a Dulcinea sia cristallina, non disdegno la sana compagnia di altre dame.

Don Antonio Moreno: Benissimo! Che si dia inizio alle danze!

Parte una musica molto allegra e sotto il palco compaiono numerose attrici che iniziano a ballare intorno a Don Chisciotte facendolo girare vorticosamente fino a farlo svenire.

Cavaliere di Barcellona 3 (sottovoce, a don Antonio, ridacchiando): Don Antonio! Non pensavo intendeste che gli avreste "fatto girare la testa" nel vero senso della parola.

Sancio Panza si avvicina a Don Chisciotte e lo aiuta a rialzarsi.

Sancio Panza: Come sta, signore?

Don Chisciotte: Meglio, meglio. Grazie. In fin dei conti mi sono molto divertito.

Don Antonio Moreno: Che ne dice se usciamo a farci una passeggiata in paese? La porterò anche in spiaggia a vedere le galee.

Don Chisciotte: Va benissimo, un po' d'aria di mare mi farà bene.

Don Antonio Moreno: Metta questo. Sarà più protetto dalla brezza marina.

Don Chisciotte: Ma non sarà un po' troppo caldo?

Don Antonio Moreno: Ma no...

Don Antonio Moreno gli porge un mantello pesantissimo con dietro una scritta attaccata "Ecco qui Don Chisciotte della Mancia". **Per il resto della scena, fino alla battaglia, Don Chisciotte mimerà di avere caldo. I personaggi si spostano tutti sul palco che intanto si è popolato anche di altri attori** (passanti) **che entrano ed escono, leggendo ad alta voce il biglietto sulla schiena di Don Chisciotte.**

Passante 1 (leggendo la scritta sul mantello): Ecco qui Don Chisciotte della Mancia.

Sancio Panza (a Don Chisciotte): Avete sentito signore? Vi conoscono!

Don Chisciotte: Vero! Da non crederci!

Passante 2 (leggendo la scritta sul mantello): Ecco qui Don Chisciotte della Mancia.

Sancio Panza (a Don Chisciotte): Un altro!

Passante 3 (leggendo la scritta sul mantello): Ecco qui Don Chisciotte della Mancia.

Sancio Panza (a Don Chisciotte): Quante persone la riconoscono!

Don Chisciotte: Davvero. Sono commosso.

I cavalieri intanto ridono per questo scherzo.

Don Antonio Moreno (indicando oltre una quinta): Ecco, cavaliere. Guardi lì le galee che sono ormeggiate nel porto!

Don Chisciotte: Bellissime!

Fuori scena si sentono un colpo di cannone e grida di benvenuto dei marinai.

Don Antonio Moreno: Questo colpo di cannone è per lei! Il generale, avvertito dalla sua presenza, ci teneva tanto ad omaggiarla!

Don Chisciotte: Incredibile. Sembra di essere nel più meraviglioso dei libri!

Entra il Cavaliere della Bianca Luna e si avvicina a Don Chisciotte. Tutti diventano seri. Può anche cambiare l'illuminazione della scena per rendere l'atmosfera più "inquietante".

Cavaliere della Bianca Luna: Oh illustrissimo cavaliere Don Chisciotte della Mancia. Io sono il cavaliere della Bianca Luna. Vengo a mettere alla prova la forza del tuo braccio per farti confessare che la mia dama, chiunque ella sia, è senza confronto più bella della tua Dulcinea del Toboso. Se accetti di combattere e io ti vinco, chiedo solo che ti ritiri nel tuo villaggio per un anno senza più andare in cerca di avventure. Se invece sarai tu a vincermi, affido la mia testa alla tua volontà e saranno tuoi le mie armi, il mio cavallo e la mia fama.

Don Chisciotte: La mia donna non può subire un oltraggio del genere! Accetto subito la sfida, cavaliere della Bianca Luna!

I personaggi in scena si mettono ai bordi del palco, mentre i due cavalieri si pongono l'uno di fronte all'altro e "salgono sui cavalli" che i loro scudieri gli portano. Il Cavaliere della Bianca Luna si avvicina e dà uno spintone a Don Chisciotte che cade subito al suolo. Una musica può aiutare a rendere credibile l'atmosfera del duello.

Cavaliere della Bianca Luna (puntandogli la lama sul volto): Ormai siete stato vinto, cavaliere. Accettate le condizioni della nostra sfida.

Don Chisciotte: Dulcinea del Toboso è la donna più bella del mondo e io sono il cavaliere più disgraziato della terra. Affonda la tua lancia, cavaliere, e toglimi la vita, perché mi hai tolto l'onore.

Cavaliere della Bianca Luna: Non farò nulla di simile io. Viva pure per sempre la fama della bellezza di Dulcinea, signora del Toboso. Io mi accontenterò che il grande Don Chisciotte si ritiri per un anno nel suo villaggio.

Don Chisciotte: Manterrò la mia promessa. Sancio, aiutami a rialzarmi. Purtroppo si torna a casa.

Sancio Panza: Mi spiace, signore. Comunque la sua fedeltà alla parola data le fa onore.

Sancio Panza e Don Chisciotte, sorretto dallo scudiero, escono.

Don Antonio Moreno (avvicinandosi al Cavaliere della Bianca Luna, arrabbiato): Dio vi perdoni per il danno che ha arrecato a tutto il mondo volendo far ritornare saggio, il folle più sagace che vi sia mai vissuto!

Cavaliere della Bianca Luna: Non si arrabbi, io in realtà sono il baccelliere Sansone Carrasco. Sono un compaesano di Don Chisciotte. Volevo solo che il cavaliere si riposasse in modo da guarire dalla sua follia. Ci avevo già provato una volta travestendomi da Cavaliere degli Specchi, ma allora era andato tutto storto e ne ero uscito vinto anziché vincitore. Finalmente sono riuscito a riportarlo a casa!

Percorso di Spiritualità

Salmo

Ti siano gradite, Signore,
le parole della mia bocca;
davanti a te i pensieri del mio cuore, Signore,
mia roccia e mio redentore.

Lettura

Paolo mandò a chiamare a Èfeso gli anziani della Chiesa. Quando essi giunsero presso di lui, disse loro: io vado a Gerusalemme, senza sapere ciò che là mi accadrà. So soltanto che lo Spirito Santo, di città in città, mi attesta che mi attendono catene e tribolazioni. Non ritengo in nessun modo preziosa la mia vita, purché conduca a termine la mia corsa e il servizio che mi fu affidato dal Signore Gesù, di dare testimonianza al vangelo della grazia di Dio. E ora, ecco, io so che non vedrete più il mio volto, voi tutti tra i quali sono passato annunciando il Regno. Dopo aver detto questo, si inginocchiò con tutti loro e pregò. Tutti scoppiarono in pianto e, gettandosi al collo di Paolo, lo baciavano, addolorati soprattutto perché aveva detto che non avrebbero più rivisto il suo volto. E lo accompagnarono fino alla nave. (At 20,17-18.22-25.36-38)

In sella con San Paolo

Timoteo, so che ti è arrivata la notizia del mio arresto; ti chiedi perché non sono rimasto ad Efeso con te o non mi sono rifugiato a Tarso, o perché non ho raggiunto Tito a Creta, magari finendo i miei giorni coccolato da voi, miei figli carissimi, nella fede e dalle vostre comunità. So che ti sembro matto, ma non ho tempo per la pensione, non voglio invecchiare nella noia, quando so che **Gesù si è speso fino alla fine.**

Io sento che c'è ancora qualcosa che devo fare, non ho ancora portato a compimento la mia missione. Ho un sogno: raggiungere Roma e predicare anche là. Mi sono appellato al giudizio dell'imperatore e a Roma ora mi condurranno per essere processato là. Non ho paura, e non è neanche l'orgoglio o la follia che mi condurrà là, ma la **fedeltà al vangelo di Gesù.**

Non ti addolorare per me, sono in buone mani, e non sono quelle dei soldati e delle guardie che mi tengono in prigione, ma quelle di Gesù a cui **ho dato gran parte della mia vita.**

Sento la tua preghiera e il tuo affetto, come quelli di **tutte le chiese.** *In sella, Timoteo.*

Equipaggiati per la sfida

Bandiera a scacchi. indica la fine della gara. Vittoria o sconfitta? Chi non viene meno e rimane fedele ai suoi ideali di amore, non è mai sconfitto.

Allenati alla sfida

Si riprende il libro di squadra, a ciascun gruppo è consegnato qualche foglio; insieme con l'animatore si trovano e si scrivono i **motivi di gratitudine** per le giornate trascorse insieme, aiutandoli a sottolineare in che cosa sono **cresciuti di squadra** e personalmente.

E sfida sia!

Abbiamo vissuto giorni belli e pieni di vita al Grest. Ora che cominciamo a veder la fine della nostra avventura, gustiamo le cose belle che sono successe, ma soprattutto accorgiamoci e **ringraziamo** le persone che ci hanno accompagnato con fedeltà e passione.

Barda il cavallo

Finalità: divertirsi e mettersi alla prova allenandosi a stare in equilibrio; riflettere sulla cura.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: una grande coperta (possibilmente marrone).

Istruzioni. Due persone si posizionano una dietro l'altra, disponendosi ad angolo retto entrambi. In sostanza si fa in modo che la testa di una persona poggi sulla schiena dell'altra, mentre le mani di colui che sta dietro abbraccino il bacino di chi sta dinanzi. A questo punto, si copre il "cavallo" con una coperta in modo tale che diventi "cieco" e si posiziona sopra Don Chisciotte. Si procede con il percorso. Lo scopo è quello di far arrivare integro il Don Chisciotte (dotato di elmo/cappello, scudo, lancia e armatura). È opportuno accordarsi prima sugli ordini da dare; si potrebbe, per esempio, dare un punto in meno ad ogni pezzo che si perde nel tragitto, oppure ricominciare da capo ogni volta che si perde un pezzo o si perde l'intero pupazzo.

Don Chisciotte potrebbe essere un burattino armato di tutto punto o uno dei ragazzi stessi. Potrebbe anche essere creato con dei barattoli di diversa dimensione.

Si potrebbe aggiungere al gioco Sancio Panza che, con una corda da legare al busto del "cavallo", abbia il compito di condurre il cavallo al traguardo. Vince la squadra che "conduce più Don Chisciotte integri a Barcellona".

Attenzioni educative: se Don Chisciotte è interpretato da un ragazzo, si abbia l'attenzione a stargli vicino nel percorso, prevenendone la caduta. Stando in una posizione scomoda, il tragitto da fare non può essere troppo lungo.

Condivisione: alla fine del gioco far riflettere i ragazzi sull'importanza del prendersi cura dell'altro che va accompagnato sempre con docilità. Spesso strattonare non è l'opzione migliore!

Attenti alla schiena!

Finalità: divertirsi insieme, esercitandosi a prendere decisioni rapidamente e a sentirsi parte di una squadra con un obiettivo comune, per il raggiungimento del quale ciascuno è importante.

Destinatari: tutti, in gruppi omogenei di età

Durata: 90'

Spazio necessario: aperto/chiuso di grandi dimensioni

Occorrente: un foglio con la scritta "Ecco qui Don Chisciotte della Mancia" per ogni giocatore, una spilletta per appendere il foglio alla schiena.

Istruzioni. Si tratta di un gioco numerato tra due squadre, che rappresenta una variante del gioco classico dello scalpo. I giocatori, cui è stato assegnato un numero, si dispongono in riga ai lati opposti del campo. Quando l'arbitro chiama un determinato numero, i concorrenti cui è stato affidato quel numero devono correre al centro e cercare di rubare la scritta posta dietro la schiena dell'avversario. L'arbitro potrà decidere di chiamare anche più numeri insieme. In questo caso, il primo numero chiamato rappresenta i "Don Chisciotte", l'altro è quello dei "Sancio Panza" che hanno il compito esclusivo di impedire che venga tolto il cartello al "padrone". Per farlo non dovrà mai toccare l'avversario, ma potrà ostacolarlo il più possibile.

Attenzioni educative: è importante che l'assegnazione dei numeri ai giocatori di ogni squadra sia mediata dall'animatore, in modo che gli sfidanti (cioè coloro che hanno lo stesso numero nelle due diverse squadre) siano il più possibile di equa forza, velocità, capacità motoria e corporatura.

Condivisione: alla fine del gioco, provare a fare alcune domande ai ragazzi per aiutarli a riflettere. Hai notato qualche differenza nel modo in cui i membri della tua squadra hanno affrontato il gioco? Come hai gestito le differenze di personalità e di stile di gioco? Cosa hai imparato sulla tua capacità di prendere decisioni rapidamente? Come hai gestito la pressione e lo stress durante il gioco? Cosa hai imparato sulla tua capacità di gestire le emozioni? Cosa hai imparato sull'importanza dell'obiettivo comune e della solidarietà all'interno di una squadra?

Lotta all'ultima munizione

Finalità: allenare la rapidità di riflessi e della precisione, sperimentare la capacità di strategia e di collaborazione.

Destinatari: tutti

Durata: manche da ca.15'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni

Occorrente: spugne, palline di carta, sacchetti per la spesa; un pallone.

Istruzioni. Le squadre si dividono in due campi attigui (come nel classico gioco di palla prigioniera). Scopo del gioco è lanciare nel campo avversario le munizioni in proprio possesso, facendo ben attenzione al valore che ciascun tipo di oggetto ha.

- Palline di carta: 2 punti
- Spugne: 5 punti
- Sacchetti: 10 punti (perché più difficili da lanciare).

Contemporaneamente a questi lanci, girerà nei campi anche un pallone. Mentre le squadre sono impegnate a lanciare nel campo avversario le munizioni, dovranno fare anche attenzione a non farsi colpire dal pallone lanciato dagli avversari. Se il pallone colpisce direttamente un giocatore in una qualsiasi parte del corpo, quest'ultimo non potrà più muoversi, ma potrà continuare a lanciare le munizioni restando fermo dov'è. Non è possibile bloccare la palla, ma solo evitarla. Quando un giocatore viene colpito, la palla passa agli avversari.

Vince il gioco la squadra che, alla fine della manche, segnata dal fischio imprevedibile dell'arbitro, ha totalizzato più punti mandando il maggior numero di munizioni nel campo avversario (si assegnerà ad ogni munizione il punteggio specifico previsto).

Attenzioni educative: è necessario un numero di arbitri sufficienti a garantire il totale rispetto delle regole e che ci sia molto materiale disponibile.

Condivisione: alla fine del gioco riflettere sulle strategie messe in atto dalle squadre. Come hai collaborato con i tuoi compagni di squadra per proteggere il campo? Cosa hai imparato sulla tua capacità di lavorare in gruppo? A mente lucida, quali strategie avreste potuto usare? Cosa hai imparato sull'importanza di una buona strategia di gioco e della collaborazione nella vittoria della squadra? Come puoi applicare queste lezioni nella tua vita quotidiana?

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

i Contenuti

Che cosa rimane ad un ragazzo che ha vissuto l'esperienza di una **buona** attività estiva?

Ha avuto l'occasione di incontrare altri ragazzi che non conosceva e, probabilmente, ha **tessuto nuove relazioni e amicizie.** Ha scoperto che l'oratorio può essere un ambiente congeniale a lui, nel quale può **esprimersi liberamente.**

Ha vissuto un'esperienza di spiritualità **ricca e adatta alla sua età.** Ha giocato fino all'**inverosimile.** Ha scoperto l'importanza dei **linguaggi di animazione.** Ma soprattutto ha goduto della **testimonianza** di altri ragazzi, un po' più grandi, che lo hanno **messo al centro** della loro vita.

Anche di Don Chisciotte e di San Paolo ci rimarrà la loro testimonianza. Un **Cavaliere errante** e un **araldo di Cristo,** capaci di testimoniare fino in fondo la propria **scelta vocazionale,** accettando con gioia ciò che questa ha comportato nella loro vita, ora giunta al termine.

La sfida della testimonianza

Il rientro a casa vede Sancio - almeno agli occhi di Don Chisciotte - scontare la sua vecchia pena delle sculacciate utili a salvare Dulcinea dall'incantesimo. Ora non c'è altro da fare se non rispettare i patti della sconfitta e tornare al villaggio dove tutti li aspettano premurosi e gioiosi. Don Chisciotte, però, non è tanto in vena di far festa e si mette a letto per molti giorni. Così, dopo aver fatto testamento, si spegne lentamente dando prova di aver recuperato il senno.

Io non sono più Don Chisciotte della Mancia

Sul palco è stata riprodotta la scena della prima puntata (l'aldilà).

Sotto il palco c'è, invece, la casa di Don Chisciotte; come nella puntata quattro, lo spazio è diviso in due parti: da un lato uno spazio generico, dall'altro il letto di Don Chisciotte.

Don Chisciotte e Sancio Panza entrano dal fondo della platea dove sono stati messi alcuni alberi che si auto reggono (come nella puntata 15 e 18).

Sancio Panza: Non sia triste, signore. Si rallegri e ringrazi il cielo che è venuto fuori con tutte le costole intere. Torniamocene a casa nostra e smettiamola di andare in giro a cercare avventure in terre e luoghi sconosciuti.

Don Chisciotte: Così sarà, Sancio. Anche perché non ho alternative. A Barcellona mi è stata strappata tutta la gloria che avevo raggiunto. Ed è successo non per codardia, ma per sfortuna. Lì è caduta la mia buona sorte, per non sollevarsi mai più.

Sancio Panza: Se anche questo fosse il suo ultimo viaggio, signore, ha dimostrato di essere davvero un cavaliere eroico.

Don Chisciotte: Grazie mio caro scudiero. (Dopo un po' di silenzio) Vedi, Sancio. C'è una cosa che devo chiederti.

Sancio Panza: Mi dica, signore.

Don Chisciotte: Vedo che non accenni ancora a darti le tanto attese scudiciate, quelle che possono liberare la mia dolce Dulcinea dall'incantesimo. Ebbene, ho deciso di pagarti per ogni frustata, se necessario, cosicché la mia amata possa presto tornare a splendere in tutta la sua bellezza.

Sancio Panza: Quella bellezza che però lei non ha mai visto. Giusto?

Don Chisciotte: Sì, giusto. Ma questo è un dettaglio!

Sancio Panza: Assolutamente un piccolo dettaglio.

Don Chisciotte: Dimmi quindi Sancio, quanto vorresti per ciascuna scudiciata?

Sancio Panza: Ma davvero ha intenzione di pagarmi? Davvero lei mi darebbe quello che voglio per ogni frustata? (Fingendo) Ma no...

Don Chisciotte: Sì Sancio, farei di tutto per la mia Dulcinea.

Sancio Panza (tra sé): Caspita sono 3300 scudiciate, quindi un sacco di soldi! (Con finto pathos) E va bene, mio signore. Lei insiste così tanto, lo farò. Mi sacrificherò quanto prima! Anzi, direi... Ora! Mi apparto un attimo lì e lei conta.

Segue una scena mimata nella quale Sancio si toglie la maglia, si sposta dietro un albero e inizia a frustarsi; in realtà colpisce l'albero di fronte a lui, fingendo di farsi male e lamentarsi per il dolore.

Sancio Panza: Ahi ahi ahi che male! Quante sono?

Don Chisciotte: Siamo quasi a 1000!

Sancio Panza (fingendo atroci dolori): Ah... Ne mancano ancora 2300, ma posso farcela. (Continua con le frustate) Ahi!

Don Chisciotte: Sancio, forse dovresti fermarti! Mi sembra un castigo troppo eccessivo da subire tutto insieme!

Sancio Panza (con finta sofferenza): Oh no, signore! Liberiamo quanto prima Dulcinea dall'incantesimo!

La scena mimata delle frustate da contare continua ancora per un po'.

Don Chisciotte: Ancora due! Tremila Duecentonovantotto..., tremila duecentonovantanove,...

Sancio Panza: Tremilatrecento! Evviva!

Don Chisciotte: Finalmente! Grazie Sancio! Grazie a te e alle tue scudisciate abbiamo liberato la mia cara Dulcinea dall'incantesimo. Come sarebbe bello incontrarla lungo la strada ora, che le è stata restituita tutta la bellezza e l'antico splendore!

Sancio Panza: Mi spiace deluderla signore, ma tranne se la sua dama decide di venire a trovarla nel suo paese, non so se sarà possibile incontrarla per strada, perché ormai siamo giunti al villaggio.

Don Chisciotte: Purtroppo hai ragione Sancio.

Sancio Panza: Non ci pensi! Guardi, la stanno aspettando tutti a braccia aperte!

Sancio Panza e Don Chisciotte arrivano sotto il palco. La governante, la nipote, il curato e il barbiere, insieme ad altri attori (i paesani di Don Chisciotte) **li stanno aspettando e li abbracciano, facendo una gran festa.**

Governante: Che gioia rivedervi!

Nipote di Don Chisciotte: Mi siete mancato tanto, zio!

Curato: Le mie preghiere sono servite a portarvi a casa sano e salvo!

Barbiere: Organizziamo una grande festa!

Don Chisciotte (serio): Scusatemi, ma non ho molta voglia di festeggiare. Vi chiedo di perdonarmi; ora ho solo bisogno di andare a letto, non mi sento molto bene.

Sancio Panza: La aspetterò qui signore.

Don Chisciotte si va a mettere nel letto.

Governante (sottovoce): Mamma Mia com'è ridotto!

Nipote di Don Chisciotte (sottovoce, piangendo): Non so se è così triste perché si sente sconfitto o perché è giunta la sua ora.

Curato (sottovoce): Il buon Dio sa ciò che è giusto!

Don Chisciotte fa segno di avvicinarsi.

Barbiere (sottovoce): Sembra che ci stia chiamando!

Tutti si avvicinano al letto di Don Chisciotte.

Don Chisciotte: Miei buoni signori. Vi ho radunato per dirvi che io non sono più Don Chisciotte della Mancia, bensì Alonso Chisciana il Buono! Potete stare tranquilli; ormai mi sono odiose tutte le storie mondane della cavalleria errante; ormai conosco la mia stoltezza e il pericolo a cui mi sono esposto leggendole.

Nipote di Don Chisciotte: Oh, non dire così caro zio.

Don Chisciotte: Sento che la morte è molto vicina. Lasciamo da parte gli scherzi; ora ci vuole solo un prete che mi confessi e un notaio. Il resto, è acqua passata. (A Sancio) Perdonami, amico, di averti dato occasione di sembrare mezzo pazzo quanto me, facendoti cadere nell'errore in cui sono caduto io e cioè che esistono e sono esistiti dei cavalieri erranti.

Sancio Panza: Ma no! Non muoia, signor padrone! Accetti il mio consiglio e viva per molti anni! Perché la maggiore pazzia che possa fare un uomo in questa vita è quella di lasciarsi morire così, senza un motivo.

Don Chisciotte: Signori, mi congedo da questa vita. Io fui pazzo e ora sono saggio.

Tutti piangono attorno al suo capezzale.

Esce un attore che legge o mostra un cartello con la scritta "Qui giace il forte gentiluomo che arrivò a tal punto di valore, che la morte su di lui non trionfò. Disprezzò l'universo intero, fu lo spaventacchio del mondo ed ebbe la gran fortuna di viver matto e di morir saggio"

L'angelo di Don Chisciotte: Ah, che meraviglia. Sentono già tutti la sua mancanza! Devo ammettere che avevi ragione, Sancio. Anche oggi esistono dei cavalieri erranti. E anche dei validi scudieri. E qui ne abbiamo avuto una reale testimonianza.

L'angelo di Sancio Panza: Visto? C'è una cosa, però, che non mi è piaciuta in passato e non mi piace affatto anche ora. L'ha fatta lei, e l'ha ripetuta questo giovane cavaliere. Perché mentire? Perché far credere di aver rinunciato alla propria identità di cavaliere? Perché rinnegare la propria natura? Perché fingere di essere guarito da una malattia inesistente?

L'angelo di Don Chisciotte: Cosa vuoi, Sancio, lo abbiamo fatto per loro. Ieri come oggi, laggiù, la gente ha bisogno di tante illusioni per vivere. Se non li aiutiamo noi cavalieri, chi potrà mai farlo?

L'attore che personifica Don Chisciotte sul letto fa l'occhiolino ai ragazzi.

FINE

Percorso di Spiritualità

Salmo

Sii buono con il tuo servo, Signore, e avrò vita,
custodirò la tua parola.
Aprimi gli occhi perché io veda
le meraviglie della tua legge.

Lettura

Arrivati a Roma, fu concesso a Paolo di abitare per conto suo con un soldato di guardia. Paolo trascorse due anni interi nella casa che aveva preso in affitto e accoglieva tutti quelli che venivano da lui, annunciando il regno di Dio e insegnando le cose riguardanti il Signore Gesù Cristo, con tutta franchezza e senza impedimento. (At 28,16.30-31)

Diceva: è giunto il momento che io lasci questa vita. Ho combattuto la buona battaglia, ho terminato la corsa, ho conservato la fede. Ora mi resta soltanto la corona di giustizia che il Signore, il giudice giusto, mi consegnerà in quel giorno. (2Tm 4,6-8)

In sella con San Paolo

Timoteo, temo che sarà l'ultima lettera che ti scrivo; andrò davanti a Cesare e temo che non sarà clemente: i cristiani godono di una brutta fama e molti ci vedono come un pericolo per l'impero. Hanno già catturato tanti di noi e alcuni son stati condannati a morte. Molti fratelli e sorelle di qui mi dicono di fuggire, hanno fatto un piano per salvare me e Pietro, ma non possiamo accettarlo. La chiesa, il sogno di Gesù **non finiranno con noi** due.

Noi dobbiamo dare la nostra **testimonianza** fino in fondo, come ha fatto Gesù. Tu, Tito e tanti altri siete cresciuti, sapete guidare le comunità; tante persone vivono con voi il vangelo.

Non temete, ora tocca a loro e, forti del nostro esempio e della nostra testimonianza continueranno la nostra opera, anzi **l'opera di Dio.** Ho incontrato, Gesù, dopo quella caduta da cavallo, e da matto che ero, ho ritrovato la ragione. Ora dico a te, *in sella, Timoteo,* parti per la tua missione e il tuo servizio e **non avere paura.** Io sono con te e **Gesù è con te.**

Equipaggiati per la sfida

Testamento: sancisce l'eredità, ciò che si lascia a chi viene dopo. L'avventura non finisce, ma continua in coloro che fanno tesoro dell'esempio ricevuto e nella "forza della testimonianza" continuano l'avventura.

Allenati alla sfida

Gli animatori della squadra si dividono a coppie e ognuna prende una parte dei ragazzi; dopo un tempo in cui si chiede ai ragazzi cosa faranno nelle prossime settimane, gli animatori accolgono al centro uno di loro e chiamandolo per nome gli affidano **un nome cavalleresco** che sottolinei **una caratteristica positiva** che hanno visto in lui durante il Grest. (ad es. Matteo, ti nomino cavaliere del leone per il tuo coraggio...). Gli altri lo salutano con l'augurio di Paolo alla fine di ogni sua lettera (In sella, "nome scelto").

E sfida sia!

L'avventura del Grest non finisce, **continua nelle nostre vite:** ognuno scelga un dono ricevuto in questi giorni, che vuole continuare a vivere nelle prossime settimane.

Evviv... Ah no

Finalità: allenare l'attenzione, la concentrazione e la capacità di reagire in modo rapido e coordinato a situazioni di gioco impreviste; riflettere sul senso del "fare festa".

Destinatari: tutti **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: 2 palloni (preferibilmente di spugna), nastro segnaletico o coni (per indicare basi di diametro 4 metri), 10 cuscini o simili (da mettere all'interno delle basi di difesa), stelle filanti e coriandoli, fogli A4 adesivi.

Istruzioni. Dividete i ragazzi in due squadre: una sarà quella che attacca e l'altra quella che difende. Piazzate all'interno del campo da gioco 5 basi "difesa" con il nastro segnaletico, ognuna con un diametro di 4 metri, e mettete un cuscino all'interno di ciascuna base. I membri della squadra in attacco dovranno avere un foglio A4 con la parte adesiva rivolta verso l'esterno sul petto e avranno il possesso di due palloni. Ogni membro della squadra di difesa avrà con sé un rotolo di stelle filanti e una manciata di coriandoli.

Al via, la squadra in attacco dovrà passarsi i due palloni tra i membri, sui fogli adesivi, per cercare di centrare uno dei cuscini all'interno delle aree senza entrare dentro. Ogni componente con la palla in possesso può fare al massimo 3 passi, poi dovrà tirare la palla all'interno delle aree oppure continuare a passarla a un compagno. La squadra in difesa può provare ad intercettare la palla: se ci riesce, il gioco si ferma per 10 secondi e poi riprende con la squadra in attacco. Inoltre, la squadra di difesa proverà a mettere in difficoltà gli avversari cercando di attaccare le stelle filanti e i coriandoli al foglio adesivo sul petto dei membri della squadra di attacco. Ogni palla con cui la squadra in attacco riesce a toccare il cuscino, dà 2 punti alla squadra; ogni stella filante che la squadra di difesa attacca all'avversario dà 1 punto alla squadra in difesa; ogni 15 coriandoli che la squadra di difesa attacca a un singolo giocatore (non al collettivo) dà alla squadra di difesa un ulteriore mezzo punto. Dopo una manche di circa 15 minuti, le squadre invertiranno i ruoli e giocheranno una seconda manche.

Vince la squadra che totalizza più punti alla fine del gioco.

Attenzioni educative: occorre essere attenti a rendere le squadre eque e che tutti siano adeguatamente coinvolti. Se si notano disparità di protagonismo, fare squadre più piccole e inserire delle regole precise (es. passare la palla sempre ad una persona diversa).

Condivisione: far notare l'elemento simbolico del gioco, legato al fatto che i coriandoli/i festeggiamenti sono considerati un ostacolo. Alcune domande possono aiutare la discussione: *ti è mai capitato di non voler festeggiare una ricorrenza o un evento importante? Perché? Cosa significa per te festeggiare? Che emozioni provi quando partecipi ad una festa? Credi che sia importante festeggiare le cose belle che ci succedono nella vita? Perché sì o perché no? Se non vuoi partecipare ad una festa, come fai a far capire alle persone coinvolte che non sei interessato, senza offendere o ferire i loro sentimenti? Credi che ci siano delle situazioni in cui è giusto o necessario fare uno sforzo e partecipare ad una festa anche se non ne hai voglia? Se qualcuno a te caro non vuole partecipare ad una festa importante per te, come ti sentiresti? Cosa faresti?*

Invisibile agli occhi, visibile al cuore

Finalità: riflettere sul fatto che molte cose nella vita possono cambiarci, anche se non le vediamo fisicamente. Ripercorrere la storia di Don Chisciotte.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: una scatola o un cesto, un elenco di carte con sopra riportate alcune cose/situazioni che possono cambiarci e che sono comuni alle esperienze fatte da Don Chisciotte nella storia (ad esempio: una parola gentile, il ricevere ospitalità, un sorriso, un'esperienza nuova, una delusione, una buona notizia, una cattiva notizia, una delusione, le cadute, le richieste di aiuto,...)

Istruzioni. Mettete tutte le carte in un cesto o in una scatola. Fate scegliere ai ragazzi, a turno, una carta. Il ragazzo terrà segreto il contenuto della carta che ha scelto. Per cercare di far capire agli altri di quale esperienza si tratti, dovrà descrivere un episodio della storia di Don Chisciotte senza pronunciare mai le parole presenti nel biglietto. Facciamo un esempio.

- **Bigliettino estratto:** Le richieste di aiuto
- **Possibile descrizione:** *"A Don Chisciotte ne arrivano tante, ma non sempre sono vere. A volte si tratta di qualcosa di architettato da alcuni che si burlano di lui, come per esempio i duchi e Donna Dolorinda. In generale si tratta di un'esperienza positiva che indica il fatto che qualcuno si fida di te ed è convinto tu possa essere di supporto".*

Indovinata l' "esperienza che cambia", chiedete a ciascuno di raccontare un episodio simile accaduto a loro.

Variante 6-8 anni: si possono preparare preventivamente le descrizioni chiedendo loro di associarle soltanto.

Attenzioni educative: l'animatore sarà attento a favorire la partecipazione attiva dei ragazzi, incoraggiandoli ad esprimersi e a descrivere le loro esperienze solo se lo desiderano.

Condivisione: Le esperienze che facciamo, come per esempio il Grest, le persone che incontriamo, le emozioni che proviamo possono tutte lasciare un'impronta su di noi. Ciò che diventiamo dipende dalle scelte che facciamo e dalle cose che accettiamo nella nostra vita. *Cosa è cambiato in te durante questo Grest? Cosa hai imparato dalle cose che hai vissuto? Cosa puoi fare per aiutare gli altri a crescere?*

Con la rima, migliora l'autostima!

Finalità: riflettere sul potere che ciascuno ha di cambiare il finale delle cose e sviluppare creatività e flessibilità mentale.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni

Occorrente: per squadra, un cesto con bigliettini di parole diverse.

Istruzioni. Il gioco consiste in una staffetta nella quale i giocatori, divisi in squadre e posti in fila indiana da un lato dello spazio da gioco, dovranno cimentarsi nell'arte poetica. Parte il primo giocatore, a metà percorso trova un cesto in cui sono contenute delle parole, ne estrae una e corre fino alla fine del percorso. Qui troverà un animatore al quale il giocatore dovrà pronunciare un nuovo finale per la storia, facendo una rima che utilizzi, nel primo verso, la parola sorteggiata *"Io ho pescato la parola ..." e nel secondo "E la mia storia finisce..."*. Facciamo un esempio per maggiore chiarezza:
Parola sorteggiata: polpetta - **Rima possibile:** "Io pescato la parola polpetta e la mia storia finisce con una bella puzzetta".

Variante 6-8 anni: con i ragazzi più piccoli si possono preparare in anticipo delle frasi in rima con le parole utilizzate, chiedendo loro esclusivamente di associarle.

Attenzioni educative: se ci sono ragazzi che hanno difficoltà con le rime, prevedere la possibilità di nominare degli "aiutanti" da chiamare una volta giunti alla fine del percorso. Precisare all'inizio che non sono ammesse e costituiscono penalità le rime volgari.

Condivisione: al termine del gioco riflettere con i ragazzi sul fatto che spesso pensiamo che le cose debbano andare in un certo modo, ma in realtà, abbiamo il potere di cambiare la sorte di alcune situazioni! Possiamo modificare la nostra storia e il nostro futuro, agendo in modo diverso e pensando fuori dagli schemi.

Verifica giornaliera

Riprendi l'**investitura dell'animatore errante** e misura in **elmi** la tua **avventura educativa** in questa giornata di Grest:

Quanto ho sognato in grande?

Quanto sono stato curioso e mi sono messo in ricerca?

Quanto ho affrontato con coraggio la sfida giornaliera?

Quanto mi sono affidato a Gesù per superare le fatiche?

Quanto sono stato resiliente?

Quanto sono stato "cavaliere"?

Quanto sono stato leale e ascoltato i più piccoli?

Quanto sono stato fedele alla missione del gruppo animatori?

Quanto ho accettato la diversità e favorito l'amicizia?

Quanto ho dato spazio all'immaginazione e alla creatività?

Dedica una

lettera ad un ragazzo o ragazza

per dirgli quanto è speciale per te

Dedica una

lettera alla famiglia di uno dei ragazzi

per raccontare le sue imprese

Dedica una

lettera ad un animatore o animatrice

per dirgli quanto lo o la ammiri

Dedica una

lettera al gruppo animatori

per ringraziarlo e fare una riflessione sull'attività estiva

Dedica una
lettera al "don"
per suggerirgli idee per i momenti di preghiera

Dedica una
lettera all'oratorio
per invitare la comunità a diventare "errante"

Dedica una

lettera a te stesso

per farti i complimenti

Dedica una

lettera a colui o colei

che ti ha rapito il cuore

Dedica una
lettera a Don Chisciotte
per dirgli che cosa pensi delle sue imprese

Dedica una
lettera a Gesù
per dirgli ciò che senti

Indice

Cavalieri erranti _____ 4
Don Chisciotte _____ 5
Un'estate da sogno _____ 6
Le sfide della Mancia _____ 7
Cammino Spirituale del Grest _____ 8
Animatori erranti _____ 12
Investitura dell'Animatore errante _____ 20
Consigli per la messa in scena _____ 22
Personaggi principali _____ 25
Scenografie _____ 26
Il cavaliere dei sogni _____ 28
Vamos Adelante! - Il ballo dell'estate _____ 29
Tu sei il Signore (Todopoderoso) _____ 30
Preghiera del Grest _____ 31
Qr Code erranti _____ 32
Uno sguardo al sussidio _____ 33
Approfondimento _____ 34
Don Chisciotte della Mancia _____ 35
1. Che l'impresa abbia inizio! _____ 38
2. La sfida della chiamata _____ 50
3. La sfida della comunità _____ 62
4. La sfida della missione _____ 74
5. La sfida della decisione _____ 86
6. La sfida della dignità _____ 98
7. La sfida della debolezza _____ 110
8. La sfida della compassione _____ 122
9. La sfida del perdono _____ 134
10. La sfida dell'appartenenza _____ 146
11. La sfida della perseveranza _____ 158
12. La sfida dell'amore _____ 170
13. La sfida della gioia _____ 182
14. La sfida del coraggio _____ 194
15. La sfida della generosità _____ 206
16. La sfida del servizio _____ 218
17. La sfida della responsabilità _____ 230
18. La sfida della reciprocità _____ 242
19. La sfida della fedeltà _____ 254
20. La sfida della testimonianza _____ 266
Lettere di fine viaggio _____ 278

Cavalieri Erranti è il titolo della nuova **avventura estiva** proposta a tutti gli Oratori e Circoli d'Italia, che intendono vivere un'attività ricca di contenuti interessanti e di "colpi di scena".

Questa sfida trae spunto dal romanzo **Don Chisciotte della Mancia** di Miguel de Cervantes e viene pubblicata nel 60° di fondazione dell'ANSPI.

Appassionato lettore di romanzi cavallereschi, Alonso Quijana si fa prendere così tanto da quei racconti che, col tempo, ne diviene quasi ossessionato. È per questo che, alla soglia dei cinquant'anni, decide di ripercorrere le gesta dei cavalieri erranti, nell'intento di aiutare i deboli e sconfiggere i prepotenti.

Assume il nome di Don Chisciotte della Mancia, ribattezza il suo cavallo Ronzinante, sceglie come dama la contadina che diverrà per lui Dulcinea del Toboso e parte all'avventura, in compagnia del suo scudiero Sancio Panza.

anspi
ORATORI E CIRCOLI APS-ETS

da 60 anni al servizio di Oratori e Circoli